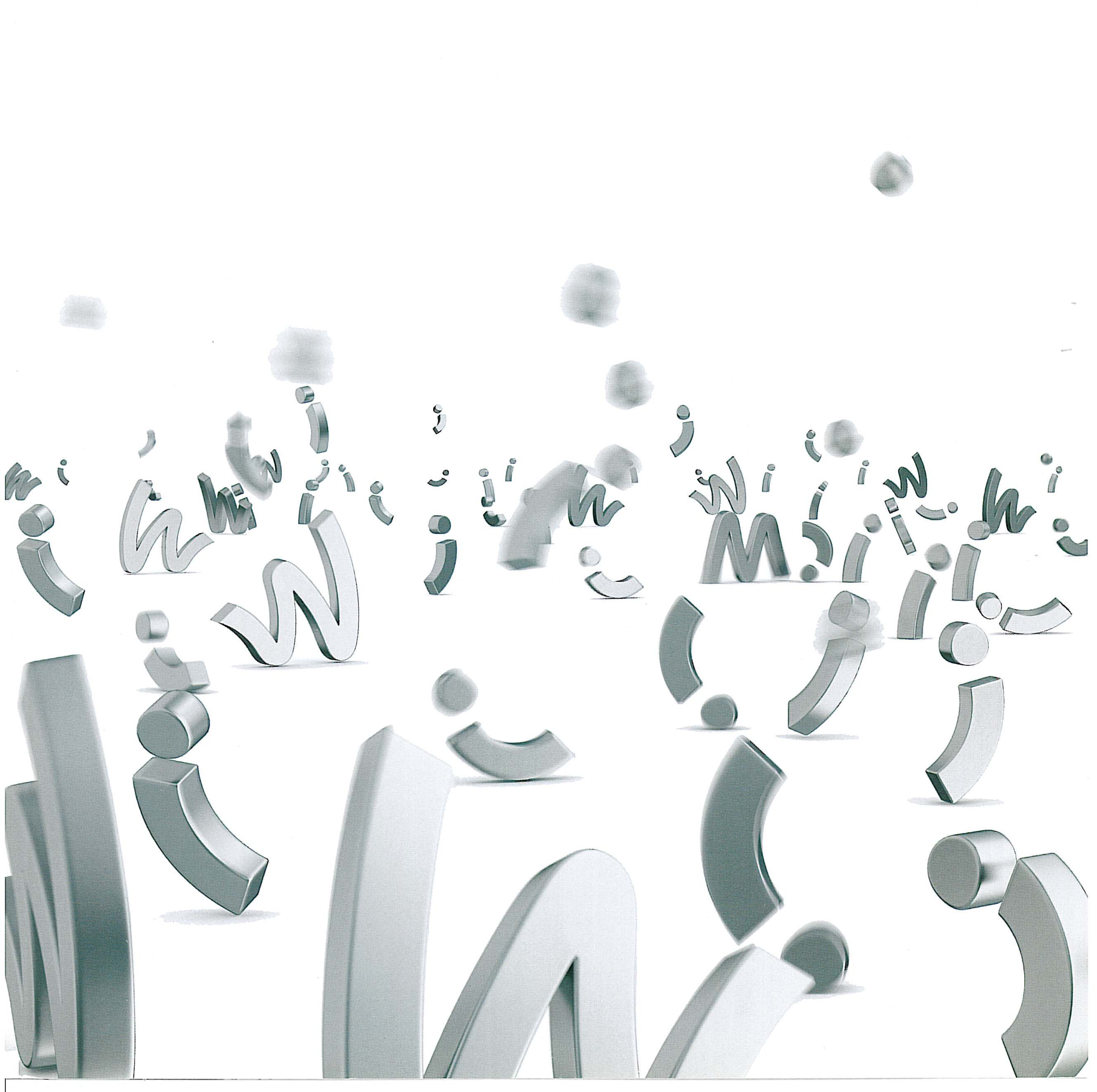


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº4
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
125 JUEGOS DEL E3
Análisis: Assassin´s Creed, Wii Sports, Just Cause y más
N-GAGE +MÓVIL
Los juegos para móviles avanzan en cantidad y calidad
GÁNSTER N1
Usamos el nuevo mando de Nintendo con un Nº1 total
NUEVO, PERO VIEJO
Por qué el software se sigue diseñando en 3DO, NES y C64
POWER
HOME
1
2
Wii
Los juegos de la Wii
¿Por qué la revolution de Nintendo nos deja sin aliento?
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
GLOBUS
8 413042 500971
00004





Wii es la gran apuesta de Nintendo para todos los amantes de los videojuegos que quieren seguir disfrutando de juegos interesantes sin tener que hacer una gran inversión en la consola. Pero Nintendo quiere dar al público mucho más; avanza en la variedad de juegos y el tipo de gente a la que van destinados. Sin romper con los más pequeños de la casa o con los que simplemente buscan juegos sencillos pero divertidos, la japonesa se lanza a por los más mayores con propuestas inteligentes al estilo de *Brain Training* para su portátil. Sin duda, la Wii tiene mucho que decir en el entretenimiento doméstico.

Pero el E3 del presente año dió mucho más que el completo reportaje publicado en el número anterior. Aquí te ofrecemos todos los espectaculares juegos que llegarán con las nuevas consolas, y también muchos otros para las actuales; son presentados y "diseccionados" por los expertos de la revista. En total, más de ciento veinte juegos sólo del E3. Si les añades los que habitualmente aparecen en la revista, este número es uno de los más atractivos y resulta imprescindible para los que les gusta estar al día.

En las primeras páginas también encontrarás un interesante y completo reportaje sobre la nueva fórmula que te propone Nokia para jugar en su teléfono móvil-consola, que añade la posibilidad de disfrutar de juegos específicos a las muchas prestaciones del teléfono móvil. Teniendo en cuenta este campo de los juegos para móviles, que avanzan y poco a poco muestran de lo que son capaces, se irán ampliando estos contenidos, ya que Edge no puede olvidarse de todos esos jugadores. Por ahora, suelen ser propuestas sencillas que no utilizan muchos recursos de memoria debido a la limitación que en ese sentido tienen la mayoría de los móviles, al igual que la calidad de los gráficos, que no es la mejor, pero es probable que no pase mucho tiempo sin que el público pueda observar lo rápido que esto cambia.

Disfruta del número cuatro de la que seguro es ya tu revista favorita para estar a la última en videojuegos.

AITOR URRACA, DIRECTOR





EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Eva Martín y Juan Marcelo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15
F. Imp.: 12/06 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 4

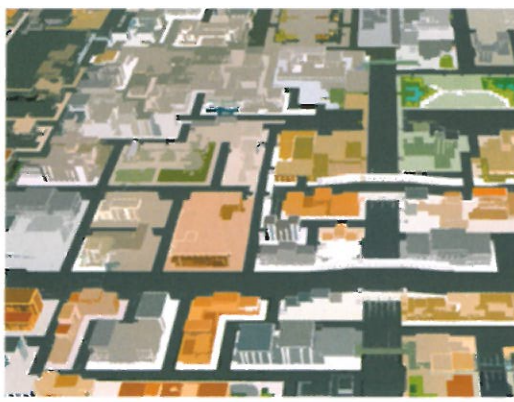
Este mes











Todos los meses



SUMARIO
CONTINUACIÓN

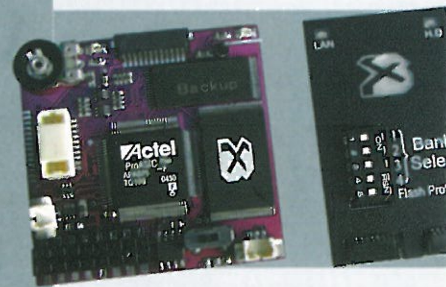
Los juegos del E3: 125 previos en 34 páginas

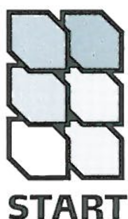
Nuevo



START







Como muestra este prototipo, predecir la forma de los móviles futuros es tan difícil como confiar en que se confirmarán verdaderamente como plataforma de juegos.



HARDWARE

El juego móvil... Se mueve

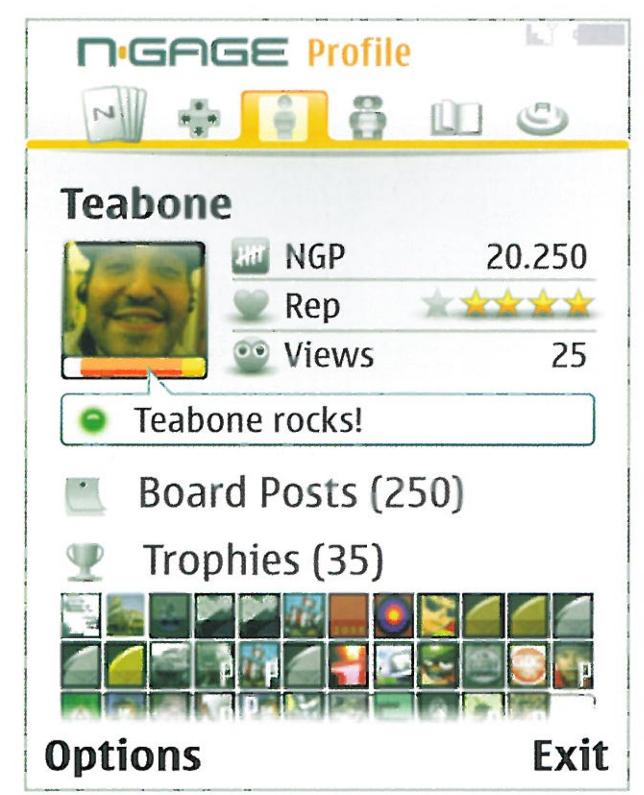
Los videojuegos móviles ofrecen entretenimiento, innovación y rentabilidad... y a bajo coste. ¿Por qué parece lo contrario?

Los juegos móviles ya han llegado... más o menos. Con unas ventas por valor de unos 1.600 millones de euros el año pasado, y con las últimas previsiones de Screen Digest, que hablan de descargas valoradas en 6.000 millones de euros en el año 2010, la cuestión no es ya si alguien jugará en el futuro en esta naciente plataforma. Se trata más bien de saber cómo será el jugador tipo. Los jugadores convencionales han rehuido tradicionalmente el teléfono móvil, ahuyentados por terribles experiencias iniciales y por las dificultades que supone la mera compra de los juegos. Así que la nueva plataforma ha buscado otro público.

"El jugador móvil casual es poco visible, pero es un segmento que está creciendo rápidamente y su número resulta sorprendentemente grande –afirma **Simon Protheroe,** director de tecnologías de la información y nuevos medios en Eidos–. En el metro de Londres te puedes encontrar dos personas jugando con el móvil en cada vagón". Pero no se debería confundir al 'jugador ocasional' con el 'mercado masivo'. Las encuestas reflejan que en Occidente sólo el 5% de los usuarios de móviles descargan juegos; incluso en Corea, el mercado más avanzado en juegos para móviles, las descargas mensuales están por debajo del 8%.

Peor aún: **Robert Tercek,** fundador de GDC Mobile, advirtió que las encuestas sugieren que muchos de los que descargan juegos lo hacen solamente una vez. De repente el *mobile gaming* parece más bien un subproducto accidental relacionado con un usuario de móvil que está explorando las opciones de su teléfono nuevo.

Pero terminales y juegos mejoran a toda velocidad, y crece la inversión en el entretenimiento móvil, de forma que esta percepción es seguramente demasiado negativa. Desde joyas sencillas



Este prototipo de pantallazo ilustra los planes de Nokia para N-Gage. Saldrá en 2007 y será un servicio virtual con funciones similares a las del entorno *online* de la 360, pero Nokia insiste en que se ha inspirado solamente en las necesidades de los jugones móviles.

como *Skipping Stone* de Glu o *Tower Bloxx* de Digital Chocolate, hasta propuestas de gama alta comparables a las de las consolas portátiles, como *Final Fantasy VII: Before Crisis* de Square Enix, o *Need for Speed Most Wanted* de EA, los juegos para móvil ya están ahí. "En los dos últimos años se han puesto en marcha incontables proyectos con una licencia cara, y más del 50% del presupuesto se destina a adaptar el juego al entorno del teléfono –explica **Thor Gunnarsson,** del desarrollador móvil Ideaworks3D–. El impacto de estas circunstancias sobre la calidad de los juegos es previsible".

Pero quien esté buscando un momento de transformación en los juegos móviles se quedará con las ganas de encontrarlo. En agosto del año pasado, Electronic Arts compró el distribuidor de juegos móviles Jamdat por 684 millones de dólares, un importe cinco veces mayor que la mayor adquisición realizada previamente por EA. Jamdat supo-



Ilustración: Matthew Dartford

Como afirma Robert Tercek (arriba), pese al fácil sistema de cobro de los móviles, nadie se anima a comprar juegos.












Cuatro opciones para jugar

Juegos sobre la marcha y sin tener que esperar

SKIPPING STONE
Estudio: GamEvil
Distribución: I-play

Ganador del Premio al Mejor Juego para Móviles en el GSM, *Skipping Stone* inventó el juego con un solo dedo.

ANCIENT EMPIRES II
Estudio: Glu
Distribución: Glu
***Ancient Empires II* es en esencia un *Advance Wars* reducido. Es un combate de estrategia con unos gráficos realmente brillantes y un apasionante modo multijugador de los llamados "de silla caliente".**

REAL FOOTBALL 2006
Estudio: Gameloft
Distribución: Gameloft
En un terminal de alta gama *Real Football 2006* compite con los mejores juegos de fútbol para DS, PSP o GBA. Sólo tiene la pega del control a través del *keypad,* con esa complicación que a veces es el talón de Aquiles de los teléfonos. Si quieres un juego más sencillo, prueba *Playman World Soccer.*

SONIC THE HEDGEHOG PART 1
Estudio: iFone
Distribución: iFone
En móviles suficientemente potentes esta es, al menos en lo básico, una conversión casi perfecta del *Sonic the Hedgehog* de Mega Drive. El control es el único impedimento para terminar de disfrutar con el juego en los terminales normales. En este caso, sin que sirva de precedente, hasta la música es buena.



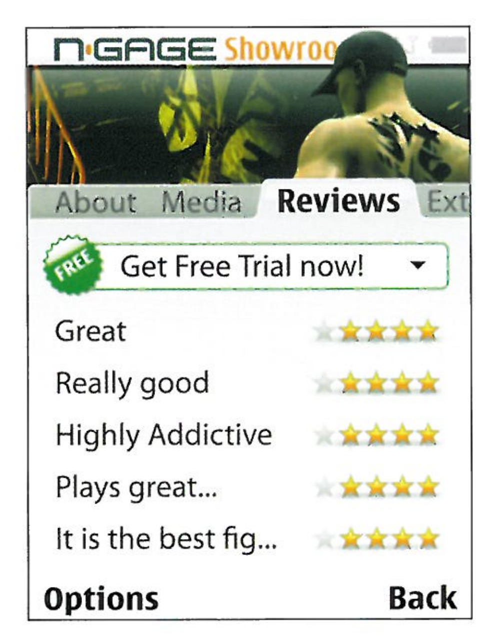
nía el 30% del total del negocio de juegos móviles en Europa y Estados Unidos. Ahora que los títulos casuales de Jamdat (entre ellos el eterno *Tetris)* se han aliado con las marcas existentes de EA, la nueva EA Mobile parece imparable, sobre todo después de que **Mitch Lasky** duplicara el gasto de la empresa en I+D. Lasky desafió a las empresas en un discurso en la GDC, advirtiendo que ya es demasiado tarde para que nadie, excepto Gameloft, pueda pisarle los talones a EA/Jamdat.

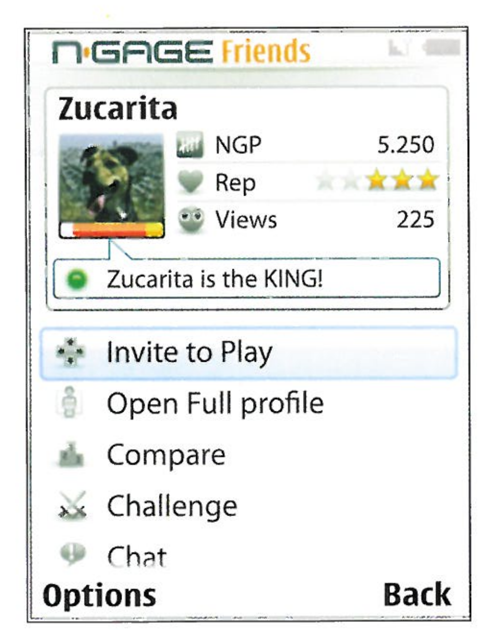
Para los jugadores, lo más importante será si la fuerza de EA puede poner el sector en marcha. Lasky tiene suficiente volumen de negocio para hablar de tú a tú con los operadores, y para pedirles un mejor soporte para los juegos en sus portales. En GDC ilustró este argumento mostrando cómo, en tres años, los juegos móviles han pasado del 2D al 3D, aunque los portales de los operadores siguen pareciendo todavía anuncios por palabras.

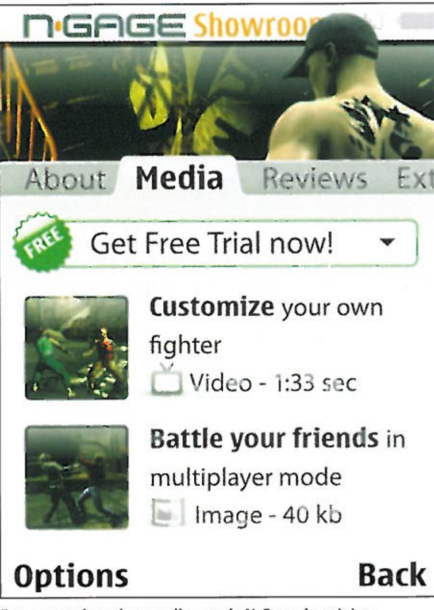
Pero la fuerza dominante en el juego para móviles podría no ser un desarrollador ni un distribuidor, sino una plataforma. Nokia es otro gigante que está intentando hacerse un hueco, en este caso con la próxima entrega de la N-Gage. Cualquiera que haya tenido una experiencia con la voluminosa N-Gage original –y su terrible ergonomía–, o con su seguidora, la N-Gage QD, podría pensar que la consola se tiene bien merecido un destino ignominioso. Pero eso sería un error de enfoque, algo que Nokia no suele cometer. Nokia sabe que los consumidores aprecian el diseño para dos manos que la N-Gage trajo a los juegos, pero




Mitch Lasky (arriba), de EA Mobile, ve difícil comprar juegos. Simon Etchells (abajo), de Nokia, apunta a N-Gage como opción.







Estos prototipos de pantalla para la N-Gage de próxima generación muestran cómo se propone resolver Nokia los problemas de la venta actual de juegos móviles, ofreciendo demos gratis, que pueden ser puntuadas por los jugadores y compartirse con amigos que también jueguen.

que también querían diversidad a la hora de seleccionar un terminal. Así que Nokia está abandonando la idea de un dispositivo dedicado a juegos, que era la base de N-Gage. Su lanzamiento contó con una librería de títulos poco sugerente, pero pronto se enriqueció con el magnífico juego de estrategia *Pathway to Glory,* y con la N-Gage Arena de Nokia, que ha sido hasta ahora la experiencia más exitosa de juego conectado telefónicamente en Occidente. Y Nokia ya se ha aprendido la lección.

"Cuanto más avanzábamos, teníamos cada vez más claro el deseo de conectividad", recuerda **Simon Etchells,** responsable de marketing para juegos en Nokia. Junto con el enfoque de Nokia en la movilidad, N-Gage atrajo a los consumidores que habían quedado confusos por la opacidad e inconsistencia del resto del mercado móvil. Etchells cree que los videojuegos móviles han sufrido muchos problemas por esa causa. "La gente sí juega con los juegos móviles, siempre que estén preinstalados e integrados en sus teléfonos –subraya–. Pero, al margen de la N-Gage, el mercado está todavía en pañales en este momento, y la descarga de juegos no ha sido esa experiencia atractiva que la gente esperaba en sus móviles".

Prevista para su lanzamiento en 2007, la plataforma N-Gage de próxima generación será de carácter virtual: un portal de software y un sistema de gestión al que se accederá a través del menú habitual de los *smartphones* de la serie N de Nokia. El objetivo es reproducir el entorno *online* de la 360 en tu móvil. Se trata de ofrecer lo que Etchells llama una "experiencia de extremo a extremo" que simplifique los juegos móviles. Centrada en los gráficos y dedicada al *gaming,* la plataforma N-Gage debería facilitar la navegación por los juegos para comprar y descargar demos y pruebas, compartir puntuaciones con amigos y gestionar los juegos que ya has adquirido. Se ha mejorado la integración con la N-Gage Arena, y se incluirán funciones ya conocidas, como una identidad especial de jugador y un sistema de puntuación y *ranking.*

"La gente sí juega con los juegos móviles, pero, aparte de la N-Gage, el mercado está en pañales, y la descarga de juegos no ha ofrecido la experiencia que la gente esperaba"

Cabe preguntarse si los operadores considerarán la nueva N-Gage una amenaza frente a sus portales, y si podrían prohibir que se preinstalara. Pero Etchells rechaza esta posibilidad, argumentando que ayudará a los operadores a potenciar el tráfico de datos y aumentará los ingresos medios por usuario. "Trabajaremos con los operadores para integrar la N-Gage en sus paquetes –afirma–. Puede ser que algunos tengan cierto recelo, pero en general estamos recibiendo respuestas positivas".

Los portales de los operadores proporcionan a los editores de juegos móviles el grueso de sus ventas, pero pocos les aplauden. Los distribuidores se quejan de que los operadores se esfuerzan poco por promocionar los juegos. Tercek considera que el móvil es la peor plataforma del mundo para el *merchandising.* Considerando lo baratos que son los juegos descargables –entre 4 y 8 euros–, parece demasiado difícil convencer a los consumidores para probarlos, quizá porque los juegos se están ofreciendo en portales que proporcionan un mínimo de información.

Pero, mientras el coste de desarrollo de juegos móviles sube cada vez más por el auge del 3D, el precio de las descargas sigue cayendo. Y los operadores móviles tienden a pedir a los editores una parte cada vez mayor de sus ingresos, o cobran por la presencia en sus portales. Lasky, de EA Mobile, es contundente cuando advierte que "los operadores no verán crecer su negocio apretando a los distribuidores... Lo que harán será estrangular el negocio".

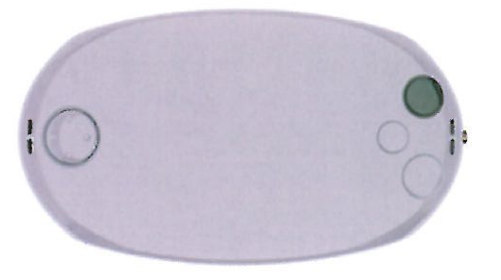
Pero Lasky pone también el dedo en la llaga de sus competidores editores, admitiendo que hay demasiados juegos móviles y que "la mayoría de ellos no son buenos". Sugiere además que los operadores implanten un sistema de liguilla para ofrecer a la atención del consumidor general solamente los mejores juegos. Es cierto que el *mobile gaming* hace que los juegos convencionales parezcan un centro de experimentación. Según la asociación de desarrolladores ELSPA, Tetris ha sido la descarga

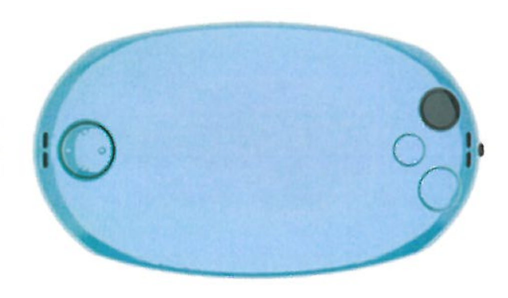


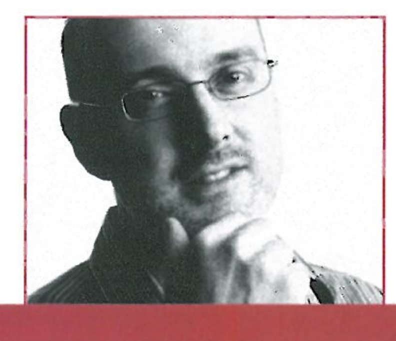
Consecuencias

Fusiones, adquisiciones y participaciones han transformado los principales actores móviles durante el último año y medio

ANTES ERA	Y LUEGO	SE CONVIRTIÓ EN
IOMO	fue adquirido	Infospace
Macrospace	fue adquirido	Sorrent
Sorrent	cambió de nombre	Glu
Digital Bridges	cambió de nombre	I-play
Kayak/Synergenix	se fusionó y cambió de nombre	Blaze
Jamdat	fue adquirido	EA
IFone	se fusionó	iFone/EA
Mforma	cambió de nombre	Hands-on Mobilea







El futuro del juego móvil

THOR GUNNARSSON

Vicepresidente de Desarrollo de Negocio de Ideaworks3D

¿Por qué los jugones no juegan con los juegos móviles?
Fuera de Japón y Corea, el conocimiento de los juegos móviles es relativamente bajo. Y, además, desarrolladores y editores tienen que encontrar un cuidadoso equilibrio entre la repetición de los juegos de la era de los 8 bits y algo con el aspecto y la dinámica de un juego moderno. La experiencia debe ser refrescante y dirigida al consumidor medio.

¿Cómo cambiarán las cosas?
La creciente popularidad de las plataformas de juegos como Symbian y Brew mejorarán de manera radical la calidad de los juegos. En consecuencia, se conseguirá una mayor implicación de desarrolladores y distribuidores establecidos.

¿Son las ventas no *online* o la remodelación de la N-Gage de Nokia alternativas viables a los portales de los operadores?
Si Nokia consigue ofrecer una sencillez de uso al estilo iTunes, sincronizando el teléfono con el escritorio, podría convertirse en un canal muy atractivo para el cliente.

¿Qué estáis haciendo para mejorar?
Nuestra actual colaboración con Square Enix augura la consecución de una dinámica innovadora que convencerá a los jugadores para interesarse más por los móviles.

¿Los juegos móviles serán siempre un mercado separado?
Las fronteras se difuminarán en los próximos dos años. Cuando empecemos a jugar en los teléfonos con gráficos a la altura de la PSP, y podamos hacer llamadas desde la PSP y la DS, los dos mercados dejarán por fin de estar separados.

Tus recomendaciones:
Final Fantasy VII: Before Crisis (Square Enix), *Need for Speed Most Wanted* (EA), *The Sims 2 Mobile* (EA)

SIMON PROTHEROE

Director de IT y Nuevos Medios de Eidos

¿Por qué los jugones no juegan con los juegos móviles?
Hasta hace poco los juegos móviles no ofrecían grandes atractivos para los jugadores intensivos, pero esa tendencia pertenece ya al pasado.

¿Cómo?
Están apareciendo dispositivos con aceleración 3D hardware, y una mecánica de *input* más adaptada al control del juego. Como siempre, los desarrolladores exprimirán hasta la última gota de rendimiento para crear contenidos cada vez más interesantes. El modelo de negocio también está evolucionando.

¿Hay alternativas viables a los operadores móviles?
Aunque es difícil, creemos que emergerán modelos de venta directa al consumidor interesantes. En algunos países, como España, existen ya. En Gran Bretaña será apasionante ver cómo cambia el tradicional portal del operador para reflejar la llegada de i-mode e iniciativas similares.

¿Qué estáis haciendo para mejorar?
Eidos está trayendo sus marcas clave al mercado móvil en paralelo con los lanzamientos sobre plataforma PC y consola. Los lanzamientos de *Championship Manager 2006* y *Tomb Raider: Legend* son seguramente los más visibles, pero esa tendencia se fortalecerá.

¿Permanecerá el móvil como mercado independiente?
El mercado ocasional permanecerá independiente, pero los juegos de comunidad de conexión permanente serán claves para el crecimiento. En el ámbito de la consola veremos más convergencia, pues las consolas de nueva generación darán más importancia al juego conectado. Mi sueño es un *Championship Manager online* en el que los jugadores interactúen utilizando el dispositivo que tengan más a mano en cada momento del día.

Tus recomendaciones:
La serie *Need for Speed* (EA) y la próxima versión 3D de *Tomb Raider: Legend* (Eidos)

PAUL MUNFORD

Director de Desarrollo de Negocio, jugador X y editor del *blog* Monty's Gaming and Wireless Outlook

¿Por qué los jugones no juegan con los juegos móviles?
El año pasado los operadores se gastaron todo su dinero comprando juegos en lugar de comercializarlos. Por eso sólo el 5% de los dueños de teléfonos móviles se descargan juegos: no saben que es posible.

¿Cómo podría cambiar esto?
El 3D está teniendo su impacto, y los juegos se van aproximando a la calidad de la PSP. Además, el modo multijugador es cada vez más importante para los distribuidores, y es el futuro de los juegos móviles.

¿Hay alternativas viables al portal?
Los modelos de venta directa al consumidor evolucionan en esa línea. Una evolución natural es un buen marketing, incluyendo números de código cortos en las cajas que se venden en las tiendas y en películas y programas de TV. Portales como el de Jamster serán el modelo a imitar.

¿Qué más está cambiando?
Se está extendiendo el hábito de que los distribuidores paguen a los operadores por su emplazamiento en sus portales: se acabaron los días en que los editores podían distribuir sus juegos con la ayuda de un círculo de amigos. Queda por ver si esto será rentable, pero aumentarán los ingresos de todo el mundo.

¿Será siempre un mercado aparte el del juego móvil?
Absolutamente. Descargar los juegos móviles cuesta la quinta parte y seguramente se abaratará aún más en el futuro. Pero los juegos móviles podrían ser una excelente herramienta de marketing para los más caros de consola.

Tus recomendaciones:
Diner Dash (Glu), *Ratchet & Clank* (Sony), *Skipping Stone* (Glu)

MATT SPALL

Consejero Delegado de Morpheme

¿Por qué los jugones no juegan con los juegos móviles?
Por muchas razones. La experiencia no tiene nada que ver con la de una plataforma portátil o una consola actual: si te acercas a un teléfono móvil esperando algo como *Shadow of the Colossus* o *Black*, te estás engañando. Un móvil puede acercarse a esa dinámica de juego (con modelos como los de la serie N de Nokia), pero el mecanismo de control sigue siendo malo y la pantalla es demasiado pequeña. Además, el sistema dedicado a los juegos en la mayoría de terminales sigue siendo una prioridad de segundo orden.

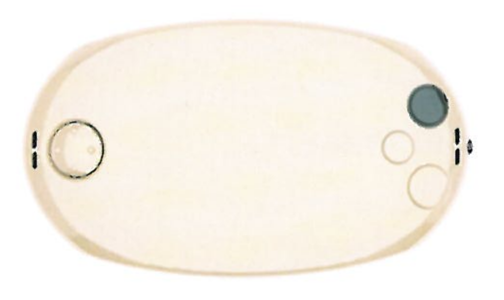
¿Qué cambios aprecias?
Los distribuidores están tratando de determinar cuál es su público objetivo. Hay una gran intersección entre los juegos sobre consolas normales y los móviles, pero todo el mundo tiene un móvil y no todo el mundo tiene una consola.

¿Son viables las ventas al margen de los portales?
Creo que habrá ventas al margen de los portales (ahí está el éxito de Jamba en Alemania), pero, siendo realista, no me imagino a nadie arrebatando el punto de venta principal al operador. Hay un nivel de confianza entre el operador y el consumidor que es improbable que consiga igualar una empresa independiente.

¿Qué estáis haciendo para mejorar?
Hemos lanzado un portal de *gaming* informal en www.offthewrist.com en el que vamos a lanzar juegos *online* gratuitos y otros del tipo 'pruébalo antes de comprarlo'; es mucho más fácil jugar con un juego *online* gratis que correr un riesgo comprando un juego móvil, en el que tienes como única referencia un título, un pantallazo y unas cuantas líneas de texto.

¿Estarán siempre separados los juegos móviles de los de consola?
Sí, siempre habrá una distinción entre ellos, sobre todo porque son dos tipos de mercado diferentes.

Tus recomendaciones:
Me gustan cosas como *Bejewelled* (Jamdat), *Slyder* (I-play), *Pub Pool* (Infospace), *FIFA Soccer* (EA), *Monopoly* (iFone) y *Who Wants to Be a Millionaire?* (Glu).





móvil más popular en el pasado año, y predominan las licencias de juegos y películas, ya que los distribuidores tratan de atraer la atención de un cliente que a menudo sólo tiene como orientación un simple título. Pese a todo el jaleo que se formó el año pasado en cuanto a adquisiciones de empresas y fusiones multimillonarias, en términos de software fue, como resaltó Tercek en GDC Mobile, el año de las apuestas conservadoras.

Incluso si compras un juego concreto, te arriesgas a quedar decepcionado, debido al eterno problema de la industria: la fragmentación. Hay cientos de móviles, con innumerables combinaciones de potencia de procesado, especificaciones de pantalla y métodos de control, lo que genera variaciones enormes en el rendimiento de los juegos según juguemos con un modelo de móvil o con otro.

Un móvil de gama alta, como el W550i Walkman de Sony Ericsson, con su excelente modo de juego panorámico, necesita juegos creados a medida, pero en el otro extremo de la escala, los usuarios de teléfonos más baratos pronto descubrirán que el juego deportivo 3D que vieron en el terminal nuevo de un amigo pueden tener una dinámica de juego totalmente diferente en el suyo. Todo ello hace aún más costoso abordar el mercado móvil.

La situación está mejorando –J2ME y Brew han aliviado las dificultades para los desarrolladores– y crece la esperanza de que gigantes emergentes como EA Mobile y Gameloft lleguen a acordar estándares para los juegos sobre móviles. "En los próximos 12 meses esperamos ver resultados concretos respecto a los estándares, como la iniciativa OpenKode de Khronos –añade Gunnarsson–. Al proporcionar un API multiplataforma para la portabilidad de código, OpenKode reducirá la fragmentación entre móviles y plataformas".

Pero la fragmentación no desaparecerá nunca del todo en un mercado en el que cada semana hay un hardware más perfecto. Podría haber una guerra de formatos de consola prácticamente cada mes. Cada iniciativa que ofrece algún beneficio –el i-mode, por ejemplo, lanzado el año pasado en España por Telefónica, o la generalización de 3G– precisa un consumidor más formado, por no mencionar la reciente controversia sobre las suscripciones, que hizo que muchos compradores creyeran

Predominan licencias de juegos y películas, ya que los distribuidores tratan de atraer la atención de un cliente que a menudo sólo tiene como orientación un simple título

que estaban comprando una sola descarga, sin darse cuenta de que, en realidad, estaban adquiriendo una suscripción semanal.

Aun así, los juegos móviles parecen ofrecer aquello que muchos le están pidiendo a los juegos normales: títulos económicos, empresas amantes del riesgo, y una dinámica de juego que vuelve a los orígenes.Y luego está el poderoso argumento del formato: todo el mundo lleva un móvil encima. La idea de una plataforma de juego siempre conectada y siempre en el bolsillo sigue siendo muy sugerente, pero, aunque la industria móvil avance a pasos agigantados, siempre parece haber terreno por recorrer en este campo.



Newswire



Continúan los desembolsos de ES

Es la tercera vez en los últimos meses. Electronic Arts ha tenido que pagar 13 millones de euros a sus ingenieros de software, después de una demanda sobre horas extra pendientes de pago. Los términos legales exigen que los programadores de nivel más bajo sean reclasificados como trabajadores por horas, con lo que tienen derecho al abono de las horas extraordinarias. Una demanda similar de artistas gráficos realizada el pasado octubre le costó a la empresa más de 13 millones, y, en consecuencia, las fechas de entrega de los proyectos importantes se trasladaron de los lunes a los viernes, para estimular una semana laboral de cinco días.



LA WEB DEL MES

La Entertainment Technology Base de la Universidad Carnegie Mellon ha creado una base de datos sobre innovaciones en los juegos que crea por fin un espacio para desmentir leyendas y rumores sobre quién fue el primero en hacer qué.

Cada innovación lograda en la mecánica del juego, en los campos informático y del software, la interfaz, la estética, la historia, los géneros y el negocio tiene su propia página, donde se documenta su primer uso y la influencia que ha ejercido sobre la industria.

Con sólo tres meses de vida, ya cubre un impresionante abanico de temas y juegos: el Código Konami, el contenido descargable, los títulos de terror con supervivientes... Aunque algunos detalles secundarios pueden mejorar, la web es un entorno Wiki totalmente abierto a la comunidad de jugadores para añadir o retocar las entradas. La próxima vez que quieras saber qué juego de lucha tuvo el primer guardarropa de personajes personalizable, o cuál ofreció seis grados de libertad en un juego de estrategia táctica, ya sabes adónde acudir.

Site:
The Game Innovation Database
URL:
http://www.gameinnovation.org

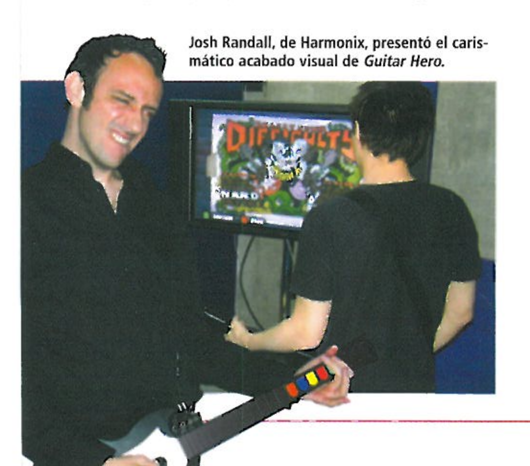


EVENTO

Sonido e imaginación

Juegos y música se funden en Cybersonica 06, en un audiovisual dominado por la sinestesia

La conferencia Cybersonica 06, que tuvo lugar en el Dana Centre del Museo de Ciencias de Londres, ha presentado los desarrollos más recientes en cuanto a fusión audiovisual y ha ofrecido una nueva visión sobre lo que puede suceder cuando se combinan sonido, arte y tecnología. La respuesta vuelve a ser un juego, aunque tal vez un juego más indefinido de lo que solemos encontrar en las consolas y los PCs de hoy. Muchos de los trabajos tomaban prestado el lenguaje visual y los caracteres físicos de los videojuegos, utilizando *joypads,* imitando plataformas o aplicando motores de juegos. Una gran mayoría de lo expuesto se centraba en la manipulación del sonido y la imagen, prescindiendo de crear una experiencia de juego con reglas estrictas. Analizando esta tendencia, **Anthony Rowe,** del equipo de diseñadores para soportes interactivos Squidsoup, sugirió que, aunque ellos habían elegido un concepto próximo al juego (en este caso, una versión de *Carom),* "si el objetivo es hacer música, diluyes ese objetivo estableciendo objetivos específicos en la dinámica del juego". Después añadió que, aunque su interfaz no trazó los resultados por jugadores, los niños que lo habían probado tendían a mantener sus puntuaciones de todas formas. "Es como darles un juego, pero sin darles las reglas, de modo que hacen lo que les parece: creo que esto tiene futuro". **Josh Randall,** director creativo de Harmonix, pronunció también una conferencia en Cybersonica, y se encargó de presentar el *Guitar Hero II.* Randall insistió en el compromiso de su empresa en la utilización de música y tecnología para crear juegos bien hechos. "Tienes que crear algo que atraiga a la gente, que tenga una estructura y unos objetivos para hacerles sentirse bien. Tienes que conseguir que quieran volver al año siguiente.


Josh Randall, de Harmonix, presentó el carismático acabado visual de *Guitar Hero.*



La interfaz de Soundtoys.net de Squidsoup utiliza física Havok para crear un juego de *Carom.* Cada disco corresponde a una obra de arte interactiva. El lugar para la conferencia fue el Dana Centre, con patrocinio del Museo de Ciencias y varias fundaciones que ayudan a promocionar la ciencia de un modo nuevo.

Muchos de estos trabajos están aquí simplemente para experimentar y algunos no tienen suficiente paciencia para eso". Sin embargo, Randall estaba también deseando explorar una conexión poderosa entre *Guitar Hero* y los otros trabajos mostrados. "Yo creo que parten del mismo espíritu de trabajo que tenemos en Harmonix. Están explorando en la

"Tienes que crear algo que atraiga a la gente, que tenga una estructura y unos objetivos que les hagan sentirse bien. Tienes que conseguir que quieran volver al año siguiente"

misma línea que nosotros, aunque sus resultados apuntan en direcciones distintas".

La conferencia de Randall, que se titulaba *Música Interactiva para las Masas* y fue calurosamente recibida, reforzaba la idea del compromiso de Harmonix por ayudar a los no músicos a hacer música juntos. También tuvo tiempo para analizar la próxima generación de consolas, y para sugerir que la creciente atención concedida a los diferentes mecanismos de *input,* como el mando de la Nintendo Wii o el EyeToy de Sony, generarían posibilidades nuevas para los juegos musicales, mientras que los servicios de descarga, como Xbox Live Arcade, podrían proporcionar una plataforma perfecta para la obtención de juguetes sonoros de finalidad abierta.

Cybersonica dejaba esta vez el cine para observar el potencial artístico de videojuegos con un referente distinto. *Guitar Hero* y *Karaoke Revolution* se mantienen con buenas ventas, y *Lumines* tiene ya una continuación y una versión *online.* Parece que la comunidad musical y la de los juegos se toman en serio mutuamente. Ojalá esta colaboración inspire juegos nuevos y fije la agenda para futuras ediciones de Cybersonica.

OUT THERE



JUEGOS DE AMOR

Keita Takahashi se presentó en la GDC con páginas y páginas de fotos y vídeos de *Katamari,* del que dijo, sencillamente: "Es un juego de amor". Un grupo de seguidores incondicionales de este juego mostró su propio juego de amor el mes pasado en San Francisco, corriendo los 12 kilómetros de la carrera *Bay to Breakers* disfrazados con el traje completo del rey y el príncipe del juego. Cuando llegaron a la meta, cinco horas más tarde, los miembros del equipo lo celebraron entusiasmados, agitando un *katamari* hecho a mano con cartulina. El diario de la jefa del equipo, Katie B, cuenta los preparativos y la ejecución del ingenio. "Afortunadamente –asegura Katie B–, "todavía me queda suficiente cartulina para hacer una segunda versión".

● www.occlupanid.livejournal.com



Sacar el máximo partido

Con la mirada puesta en las consolas de tercera generación, Nobilis Ibérica explica sus planes de futuro.

Fundada en Francia por antiguos miembros de Canal+, Infogrames, Virgin y Microsoft, Nobilis llegó a España en 2003. La división ibérica es la que más ha crecido en el último año, con un nuevo equipo de marketing capitaneado por **Francisco Díaz.** Pronto pasó de ser una distribuidora independiente a editora, con títulos como *Camera Café* o *The Secrets of Da Vinci*.

¿Cuáles son las claves de una trayectoria tan meteórica?
En 2001, tres personas que gozaban de una amplia experiencia en el sector de los videojuegos fundaron Nobilis. Dos años después, la compañía llegó a España con una estructura bastante reducida. En la actualidad, contamos con un equipo de diez personas. Entre nuestros lanzamientos más importantes destaca la distribución de JoWooD, con las series de *Gothic* o *SpellForce*. En cuanto a los de realización propia, los primeros que hemos lanzado han sido de deportes extremos, gracias a una alianza con Salomon, la franquicia de *Camera Café* y, por último, *The Secrets of Da Vinci*.

¿Qué cree que puede aportar Nobilis al mercado?
Dentro de unos años habrá, como máximo, seis compañías muy poderosas que se repartirán el 80 por ciento del mercado y otras cuatro o cinco que compartirán el 20 por ciento restante en cada país. No quiero decir que éstas no sean rentables, sino que se dedicarán a vender productos muy especializados o demasiado arriesgados para las compañías de primer nivel. Nosotros, desafortunadamente, nunca tendremos un *Pro Evolution Soccer,* pero tenemos un simulador de vela o de esquí que son los mejores del mercado. No llegaremos a vender 300.000 unidades, pero las cinco o seis mil unidades que se vendan de estos productos son suficientes para nosotros.

La empresa se creó en 2001, aunque en España está sólo desde 2003. Desde esa fecha ha tenido un crecimiento bastante importante. Actualmente cuenta con un equipo de 10 personas.

¿Cuál es la estrategia de Nobilis en España?
Somos una distribuidora de juegos y periféricos que se dirige al mercado del PC, aunque también trabajamos las consolas. Tratamos de ser una de esas compañías independientes que sacan el máximo partido a cada título. No disponemos de un catálogo muy amplio, pero intentamos extraer la máxima rentabilidad a cada lanzamiento.

Han llegado a un acuerdo con Panda Software
Hemos incluido el Panda Platinum en *Gothic Gold* y el Panda Titanum en *Motor Racer.* De este modo, el jugador tiene la oportunidad de instalarse un antivirus de máxima calidad sin que le cueste, ya que los incluimos gratuitamente en el producto. Estamos ofreciendo un producto atractivo de por sí, y le añadimos otro que cualquier persona que posea un PC tiene que utilizar.

"El jugador de *Gothic Gold* o *Motor Racer* puede instalarse un antivirus de Panda Software, de calidad, sin que le cueste, ya que se incluye gratis en el producto"

¿Que otras líneas de negocio tienen?
Una sensacional que se trabaja mucho, sobre todo en Navidad, es Plug&Play. Son juegos tradicionales como *Sonic* o *Street Fighter*, almacenados en un mando que se enchufa a la televisión para jugar directamente. Dentro de nuestra compañía, tienen una facturación importante, aunque inferior a la de videojuegos y periféricos, que son nuestras dos líneas fundamentales. Por otra parte, distribuimos juguetes tecnológicos de Smoby Interactive.

¿Cómo cree que va a evolucionar en el futuro el mercado de los videojuegos?
Por un lado, las consolas de tercera generación aportarán nuevas posibilidades de diversión, como mover los personajes con sólo girar el mando. Además, el videojuego tenderá a ser un hábito más grupal. Una vez que los jugadores empiecen a compartir las experiencias se dará el siguiente paso dentro del entretenimiento digital.





Nobilis distribuye en españa los productos de JoWooD, lo que incluye los títulos de las series *Gothic* y *SpellForce* (a la que pertenecen estas imágenes). Esta última mezcla la estrategia en tiempo real con el rol.



HARDWARE

¿Jaque a la piratería?

La primera modificación pirata de la 360 abre las puertas a los juegos copiados, pero tendrá que sortear obstáculos



El TS-H943 no les servirá a los que busquen un equivalente de Xecuter3 para Xbox (arriba), ni burlará la codificación por regiones que impide a los jugadores europeos importar de Estados Unidos y Japón. Pero ya funcionan copias piratas de *PGR3* y otros juegos.

Antes se consideraba el enemigo interno, la fuerza que podría destruir la industria de los videojuegos, pero la propia naturaleza de la primera modificación pirata para la 360 pone en entredicho el poder de la piratería. El *hack* redistribuible TS-H943 es el fruto del trabajo de seis meses de la comunidad pirata, y, por primera vez, permite jugar en la consola con una amplia selección de juegos falsificados. Pero es un procedimiento peligroso, con ventajas dudosas para quienes lo sigan. Esta modificación sólo funciona en uno de los modelos de la 360, y actúa sobre el protocolo de autentificación entre el soporte y la consola, haciéndole creer que los juegos son auténticos.

Su aparición provocó una rápida respuesta oficial por parte de Microsoft. "El sistema central de seguridad no se ha quebrado. La protección de los derechos de propiedad intelectual es la máxima prioridad para Microsoft, pues esta protección favorece el crecimiento económico, la innovación tecnológica y la confianza de los consumidores, que cuentan con la integridad y la calidad de nuestros productos". Actualmente esta modificación permite jugar a cualquier juego; pero, tal y como dijo **Robinsod,** creador de otra versión pirata anterior, en una entrevista concedida a la *web* Xboxic, "Microsoft puede complicarnos la vida validando el disco con mayor precisión. Si lo hace, espero que haya otro que mejore la modificación, porque yo me doy por satisfecho con haber demostrado que esto es algo que se puede hacer".

"Microsoft actuará forzando actualizaciones de la 360 que no sólo eliminen cualquier fisura en su seguridad, sino que también castiguen a quienes puedan aprovecharlas"

Este juego del gato y el ratón no es nuevo, pero es obvio que la piratería está cambiando. Antes era poco menos que una fuerza desatada e imposible de controlar que manipulaba el hardware más vulnerable. Pero ahora se han invertido los papeles. Los esfuerzos de Sony con la PSP han mostrado que un sistema adaptable bien actualizado puede mantener alejados a los piratas. Microsoft actuará de forma parecida, con actualizaciones de la 360 que no sólo eliminen cualquier fisura en su seguridad, sino que además castiguen a quienes puedan aprovecharlas. Tal mecanismo sólo funcionaba parcialmente con la Xbox, y la amenaza de prohibición sobre Xbox Live no era tan inquietante, pues, para muchos jugadores, Live era irrelevante en aquel momento. Pero ahora está más perfeccionada y los jugadores la consideran algo fundamental para disfrutar de verdad con la 360.

Y la tendencia se refleja en todas partes. Pero son los fabricantes quienes llevan la voz cantante. Así ha ocurrido en pugnas anteriores: entre Steam y sus imitadores, entre los sistemas de protección anticopia (como el criticado *Starforce)* y quienes quieren burlarlos, o entre programas de autentificación del sistema operativo, como Windows Genuine Advantage, y los usuarios no autorizados de XP. La estrategia, como Microsoft ha mantenido, no es tanto dejar inutilizable el producto falso como volverlo decididamente inadecuado. Como confirma **John Hillier,** director de la Unidad Antipiratería de la asociación de creadores de juegos ELSPA, "los fabricantes de hardware están intensificando sus esfuerzos contra la piratería". Pero añadió: "Hay que ser realistas; es improbable que la piratería sea eliminada en un futuro próximo".



La 360 ha sufrido varias actualizaciones forzosas vía Xbox Live, pero esas actualizaciones podrían cambiar con la aparición de fisuras en su seguridad.



Tras el éxito de Genuine Advantage para XP, Microsoft está intensificando la seguridad de Windows Vista. La piratería de vídeo es el nuevo reto, y se están potenciando los sistemas anticopia.

OUT THERE



CURVAS DE APRENDIZAJE

Presentar la campaña de marketing de Microsoft para la 360 encima de la Torre Trump ya fue de lo más raro, pero la puesta en escena del último programa de *The Apprentice*, un *Gran Hermano* para seleccionar ejecutivos, fue más lejos. J Allard fue el encargado de evaluar a los jugadores en la prueba de la semana –construir una pantalla para la 360 dentro de un hipermercado Wal-Mart– y el episodio terminó pareciéndose mucho al lanzamiento de la máquina. Tras la habitual supervisión de los directivos, los equipos lograron completar con éxito sus trabajos y dejaron atónitos tanto a Allard como a Steven Queen, vicepresidente de Wal-Mart, pero no por las razones pretendidas. Una de las pantallas estaba a punto de explotar, mientras la otra estaba envuelta en una mortaja negra. Será para potenciar el lado *zen* de los videojuegos de la 360.

¿CUÁNTO PESA TU CEREBRO?

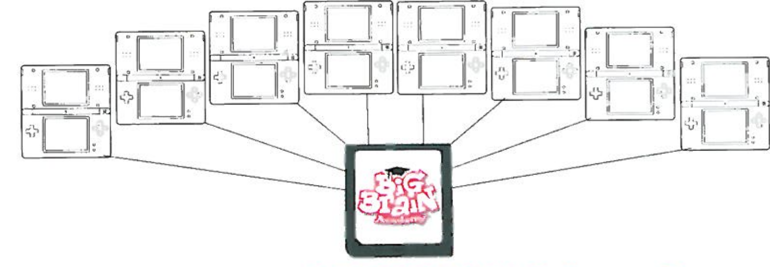
Ahora, a través de divertidos retos mentales, te vas a poder ver las caras con otros cerebros





Big Brain Academy es uno de esos programas que demuestra que **usar el cerebro puede ser de lo más entretenido**. Cinco categorías de ejercicios con **un montón de desafíos diferentes** pondrán a prueba tus neuronas... ¡y las de tus amigos o familiares!







Con un CARTUCHO 8 jugadores

La tecnología de la Nintendo DS permite que otros 7 jugadores puedan descargar temporalmente en sus consolas el juego **Big Brain Academy** y así competir en las mismas pruebas simultaneamente como en los mejores programas televisivos.

Touch! Generations

EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

BRAIN TRAINING | TRAUMA CENTER | ELECTROPLACTON | TETRIS | BIG BRAIN ACADEMY | NINTENDOGS

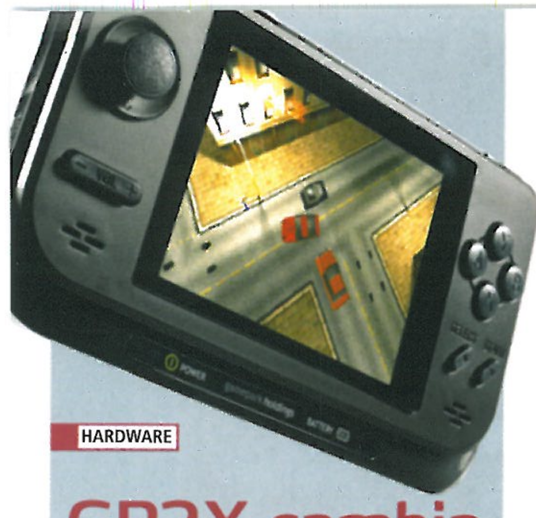
El cerebro humano pesa una media de 1,3 Kg., poco más que una bolsa de azúcar. El cerebro más pesado del reino animal es el de la ballena, con unos 7,8 Kg. de peso. ¿Cuánto pesa tu cerebro?







www.touchgenerations.com



HARDWARE

GP2X cambia

Nuevo modelo de los mini paquetes de Gamepark Holdings

La primera edición del GP2X, el sucesor comunitario del popular GP32 de Gamepark Holdings, tenía problemas que nunca iban a poder solventarse con una simple actualización. Aunque su mando para el pulgar continúa siendo duro y sus botones delanteros están demasiado juntos, la versión Mk II del dispositivo, lanzado en Reino Unido a unos 190 €, supone una mejora significativa. El ángulo del thumbstick se ha ajustado mejor al agarre natural, mientras que un LCD nuevo da una imagen más brillante, si bien limitada por un ángulo de visualización más estrecho.

Todavía mejor, el *firmware* de la recién lanzada versión 2.0 significa que el GP2X ha ganado en coherencia. Tras tomarse su tiempo para entender completamente los requisitos del Linux GPL –un rechazo inicial a facilitar el código fuente para el núcleo y el sistema operativo provocó protestas entre los desarrolladores– Gamepark ha ido a problemas que van desde el tiempo de inicialización (ahora 13 segundos, frente a los anteriores 40) hasta la fidelidad de la pantalla y la estabilidad de la interfaz de la tarjeta SD. Con la perspectiva de otro inicio en falso casi eliminada, la comunidad de desarrollo está por fin empezando a demostrar el entusiasmo del que había carecido en los meses anteriores.

Entre los prometedores lanzamientos recientes de software se incluyen varios emuladores nuevos y actualizados, el más funcional de los cuales es una versión moderadamente compatible de emuladores de MAME, Mega Drive de alta velocidad y Neo Geo, e intérpretes para motores tales como SCUMM y el Quake original. El flujo de juegos también se ha diversificado, aunque los ejemplos más populares como *Payback*, clon de *GTA*, todavía se ven comprensiblemente afectados por una apariencia improvisada y un rendimiento deficiente. Varias aristas sin pulir podrían todavía frustrar la experiencia global del GP2X, pero su renovado encanto parece claro que se verá preservado.

Para mayor información, puedes visitar la dirección de Internet **www.gp2x.co.uk**.



16 millones de juegos

Movistar se decanta por las series de televisión y las figuras nacionales del deporte y el cine

Las descargas de juegos para los teléfonos móviles siguen siendo una de las apuestas de mercado de Movistar. En el primer cuatrimestre del año los títulos más descargados fueron de géneros muy variados: *Los Sims 2 Mobile, 50 por 15, Tetris, King Kong* y *Pang* ocuparon, en este orden, los primeros puestos. **Esther Tapia,** directora de Contenidos de Telefónica Móviles España, apuesta porque se va a producir un gran crecimiento de esta manera de jugar en España.

Telefónica Móviles habla de un aumento espectacular de las descargas de juegos en móviles. ¿Qué está favoreciendo este desarrollo?
Por un lado, el parque de terminales móviles se ha incrementado en un volumen tal que prácticamente todo el mundo dispone hoy de un móvil –e incluso en muchos casos de dos– con la tecnología, resolución de pantalla y prestaciones para sacar el máximo partido y disfrutar de los videojuegos en cualquier momento. Por otro, los juegos ideados para móviles son cada vez de mejor calidad, el usuario puede encontrar juegos en 3D, comunidades de jugadores, aplicaciones que hasta ahora eran casi impensables y que hacen del juego móvil toda una nueva experiencia. Además, estamos ofreciendo diferentes tipos de juegos orientados a los jugones, a quienes quieren echar una partida mientras esperan en el aeropuerto o en el médico, o a los que, simplemente, con un *Sudoku* o un *Tetris* quieren pasar el rato.

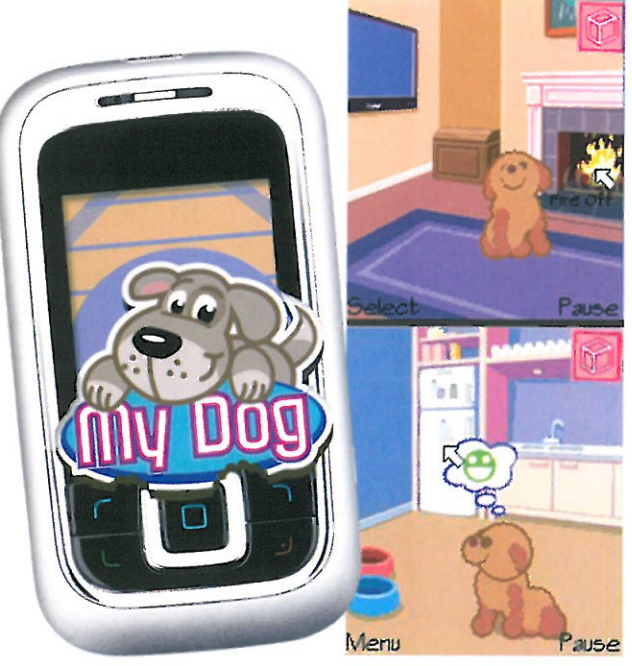
¿Cómo es el usuario tipo que se descarga un juego en un móvil?
Lo más normal es que sea un usuario varón, de entre 16-35 años. Habituado a la tecnología, normalmente usuario de videoconsolas.

¿Cuál es el juego estrella de Telefónica y en qué radica su atractivo para los usuarios?
Podemos destacar *Alonso Racing 2006,* que reproduce los nueve circuitos más importantes que conforman el Campeonato del Mundo de Fórmula 1 y que, en menos de un mes desde su lanzamiento, ya ha batido récords, con más de 30.000 descargas. Hay que destacar que los clientes de Movistar ya han realizado más de 500.000 descargas de este videojuego en las ediciones de 2004, 2005 y 2006.

¿Cuántos usuarios descargan juegos?
Los clientes Movistar se han descargado ya más de 16 millones de juegos, desde que incorporamos los videojuegos a emoción. A finales de año, esperamos superar los 20 millones de descargas.

¿Qué destaca de la oferta de Telefónica frente a la de otros operadores?
Movistar ha decidido incorporar videojuegos más exclusivos, la nueva tarifa plana de acceso a emoción –conexión ilimitada a 0,30 céntimos de euro– y el lanzamiento de nuevos títulos contribuirán a que, para finales de año, se hayan superado los 20 millones de descargas. La estrategia de la compañía se decanta por el lanzamiento de videojuegos relacionados con series televisivas de gran audiencia o con personajes populares del mundo del deporte o el cine nacional como *Aquí no hay quien viva, Torrente* o *Alonso Racing 2006,* y también el lanzamiento de juegos relacionados con eventos concretos, como *San Fermín 2006.*

Asimismo, Movistar aprovecha los terminales y aplicaciones embebidas (se trata de demos o aplicaciones precargadas por defecto en el terminal que contienen el catálogo de videojuegos), que permiten al jugador acceder de forma sencilla al juego.



La oferta es tanto para los más jugones como para aquellos que no suelen jugar a menudo y sólo quieren pasar un rato ameno.

La mayor parte de la tecnología pensada para ejecutar programas en los terminales de los teléfonos móviles se ha concebido para juegos.



el móvil lo puedes hacer en cualquier sitio y a cualquier hora. Son plataformas complementarias.

Los nuevos teléfonos son auténticas PDAs, con grandes pantallas y buen sonido. ¿Aprovechan los juegos estas capacidades?

Sí, tal y como ya he comentado anteriormente, los juegos son cada vez de mayor calidad y, en ese sentido, se han explotado las capacidades que ofrecen los últimos terminales y sus posibilidades técnicas sobre todo en lo que se refiere a la experiencia de juego en cuanto al sonido e imagen.

¿Terminarán los juegos en móviles sustituyendo a las consolas portátiles?

Desde hace unos años el teléfono móvil se ha venido usando como plataforma de juegos gracias a las mejoras tecnológicas. Hemos visto como han ido apareciendo juegos y plataformas para todo tipo de tecnologías, como por ejemplo WAP o MMS. Pero e en las aplicaciones que se ejecutan en el teléfono donde los juegos tienen mayores posibilidades, ofrecen mayor calidad e interactividad, de hecho la mayor parte de la tecnología pensada para ejecutar programas en el terminal telefónico se han concebido para realizar juegos. Actualmente estamos superando una serie de fases en el desarrollo de juegos n para acabar teniendo juegos multijugador al

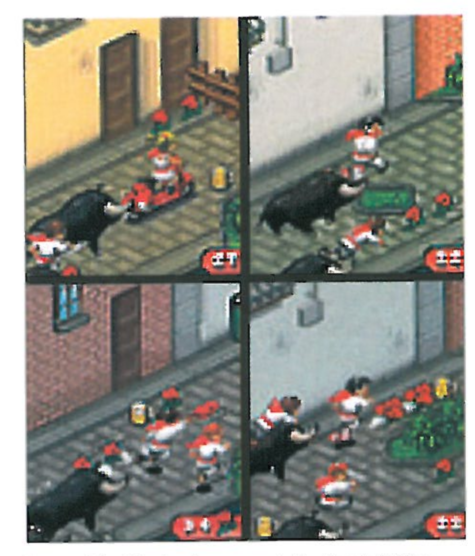
"Estamos mostrando a los jugadores convencionales la posibilidad de usar el móvil como una plataforma más, ofreciéndoles contenidos atractivos, sencillos y conocidos"

Aunque aún son parecidos a los gráficos de los videojuegos de ordenador de hace dos décadas, los títulos para móviles tienen cada vez más calidad y explotan mejor las capacidades de los terminales.

En definitiva, es necesario ofrecer servicios de calidad capaces de gestionar gran cantidad de peticiones de descarga en cortos espacios de tiempo y de forma que las descargas sean rápidas. Es necesario desarrollar juegos interactivos con funciones multi-sesión, multi-jugador y que mantengan interfaces de usuario atractivos y amigables. Además es necesario proporcionar todos estos servicios a pesar de las numerosas y complejas diferencias que existen entre las capacidades de los distintos modelos de terminales móviles.

¿Cuáles son los elementos o los factores con los que esperan atraer a los móviles a los jugadores convencionales de consola y PC?

Los jugadores convencionales están habituados a jugar en distintas plataformas. Nosotros les estamos mostrando la posibilidad de usar el móvil como una plataforma portátil más, ofreciéndoles contenidos atractivos, sencillos y conocidos para ellos. La consola de sobremesa está asociada a un lugar de juego, el salón, mientras que a la hora de jugar en



Los españoles Microjocs han preparado *San Fermín 2006*, un título que resultó muy bien en la versión anterior.

estilo de los que hoy ya funcionan en Internet y en otras plataformas de videojuegos.

¿Cuánto le cuesta a Telefónica esta apuesta y cuánto le cuesta al usuario de móviles?

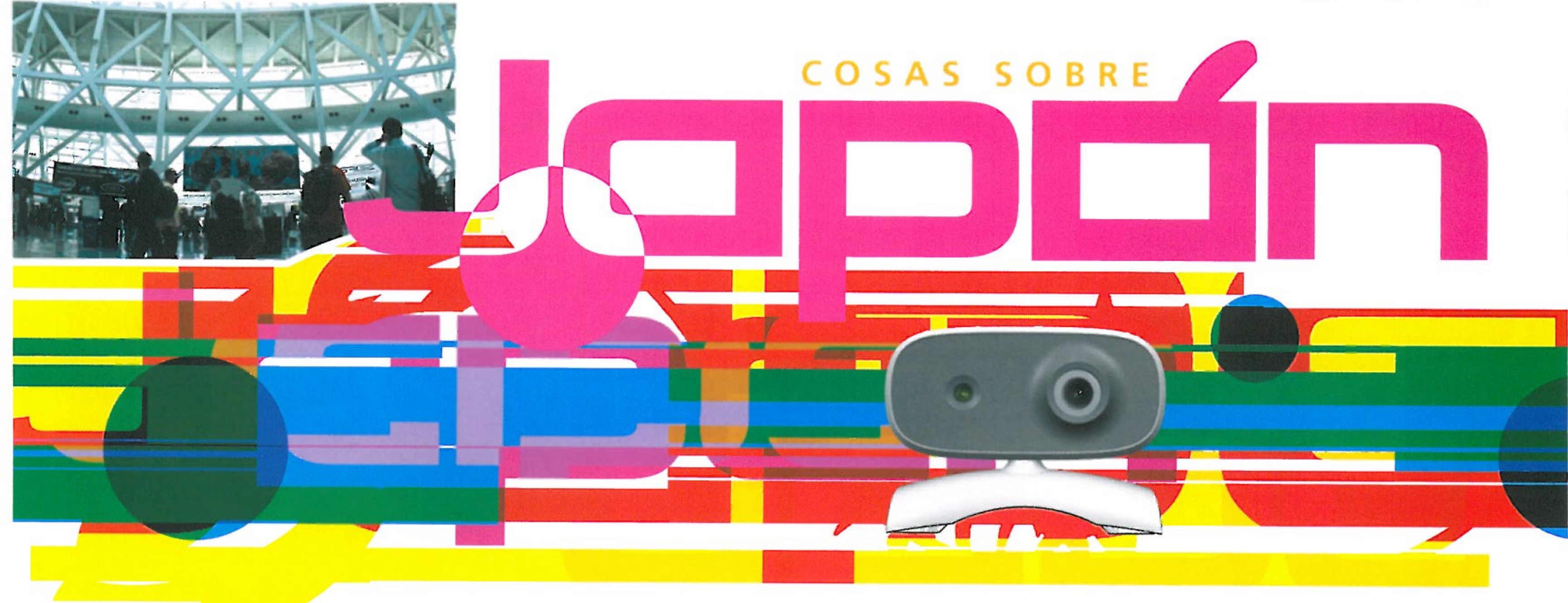
Con la nueva tarifa plana de emoción (0,30 € por sesión sin límite de tiempo hasta septiembre) el usuario no tiene que pagar por el tráfico de la descarga del videojuego, ya que está incluido en los 0,30 € de Sesión. Únicamente asume el coste premium del videojuego, que ronda los 3 euros.

¿Juega usted también con el móvil o sólo mira a los demás? ¿A qué juego le gusta jugar?

¡Claro que juego! Cada vez somos más las chicas que nos interesamos por los videojuegos. Tenemos infinidad de juegos adaptados a cada tipo de persona, por lo que es difícil que alguien no encuentre un juego al que jugar. Me gustan juegos como el *Tetris, Sudoku, Pang*..., que, aunque algunos no lo crean, siempre están entre los primeros en el Top de descargas.







Cosas sobre Japón

Desde Oriente con amor

Ángel Jiménez de Luis, periodista especializado en tecnología

Pasear por el barrio de Akihabara, o Akiba para los locales, es una experiencia única que queda grabada para siempre en la mente del turista. El centro de la cultura del *manga* y la electrónica de Tokio golpea con fuerza la mente occidental, acostumbrada a las discretas tiendas de electrónica y videojuegos de Europa y América. Aquí todo es estridente, todo derrocha colores y brillos y todo resulta confuso, diferente y extraño. Las pequeñas tiendas de barrio con cientos de películas en los escaparates comparten acera con grandes centros comerciales de varios pisos que sólo venden electrónica. En cualquier esquina, un grupo de adolescentes disfrazados de personajes de *manga* puede cruzarse con el paseante en su camino a un local de *cosplay*, donde las camareras visten uniformes de servicio doméstico de principios de siglo XX y dan masajes en los pies a los clientes después de traer el café o el té.

Nada prepara al visitante, sin embargo, para una de las experiencias más fantásticas que pueden ocurrir en Tokio: el encuentro fortuito con un salón recreativo o una tienda de videojuegos. Decir que en Tokio se juega de forma muy diferente a la del resto del mundo es quedarse corto, muy corto.

Aquí triunfan juegos muy diferentes: los juegos de citas, por ejemplo, aventuras en las que hay que conquistar el corazón de una chica mediante gestos románticos. Aquí triunfan los simuladores de trenes y los de pesca, y un pasatiempo como el *pachinko* –indescriptible juego que consume las horas de los trabajadores a la salida de la oficina– y las máquinas de baile o las que invitan al jugador a tocar instrumentos musicales, como la guitarra eléctrica o los tambores.

Aquí triunfan juegos muy diferentes: los juegos de citas en los que hay que conquistar a una chica, los simuladores de trenes o de pesca, las máquinas de baile o las que invitan a tocar guitarras o tambores

Muy pocos cruzan las fronteras del país. Son demasiado diferentes. Por eso sorprende, precisamente, la llegada de juegos como *Nintendogs, Brain Training* o *Katamari Damacy.* Son títulos que parecen haberse escapado, embajadores y representantes de una cultura de ocio completamente opuesta que han logrado colarse en una sociedad mucho más conservadora y que sirven como un plato de degustación de lo que se come a diario en las calles de Tokio. Sorprende, también, que la cantidad y calidad de estos títulos vaya en aumento, tanto en Europa como en América; que gusten, que triunfen y que rivalicen con los juegos de toda la vida. Es la prueba de que la industria del entretenimiento electrónico está cambiando y mira hacia Japón para buscar ideas frescas y diferentes.

Mucho de esto hay en la nueva generación de consolas. Se nota de forma especial en la Wii de Nintendo, con un controlador nada ortodoxo que promete revolucionar el entretenimiento doméstico, pero también se intuye en el éxito de Eye Toy, el nuevo mando de la PlayStation 3 o el sistema de juego en línea de Xbox. Todos estos elementos ofrecen nuevas experiencias a los viejos jugadores, a todos aquellos que ya están cansados de la acción en primera persona, del juego de fútbol y de las carreras. Pero hay algo más importante, y es que estos nuevos mecanismos también atraen a nuevos jugadores y jugadoras que, hasta el día de hoy, nunca se habían planteado tocar un mando.



La nueva generación de consolas, como PS3, Xbox 360 y, sobre todo, Wii, prometen traer a Occidente toda una revolución orientalizante, con juegos que exigen movimientos enérgicos del mando, y en los que el protagonista es el jugador, y no el juego, lo que atraerá a nuevos tipos de consumidores a este mundo.

Son precisamente estos recién llegados los que sorprenden al visitante de Tokio. El padre de familia que hace cola para comprar un nuevo juego, el ama de casa que saca una consola portátil en el metro y se pone a jugar, los grupos de niñas que se paran frente al escaparate de una tienda para ver los lanzamientos de PSP o que se conectan a un juego en línea en un cibercafé a la salida de clase.

PS3, Xbox 360 y, sobre todo, Wii prometen traer esa revolución a Occidente, con juegos de tenis en los que haya que mover el brazo para dar un buen revés, clases de yoga, mascotas virtuales, ejercicios para mantener el cerebro en forma y combates épicos donde la espada se maneja con movimientos enérgicos por parte del jugador. Una mezcla de realidad y ficción que convierte al jugador, y no al juego, en protagonista y que atrae, a la fuerza, a todo tipo de personas.


SA2





LOS JUEGOS DEL E3



GEARS OF WAR

La deslumbrante guerra callejera de *Gears of War* se convirtió en el mayor hallazgo gráfico para la 360 en el E3, aunque su tratamiento visual sólo es una de sus virtudes. En cada carrera el jugador tiene que cargar con un peso agotador, arrastrándose lentamente y resoplando por el esfuerzo. El agotamiento se debe a que los soldados llevan una pesada armadura para protegerse de la presión atmosférica y de los impactos de alta velocidad.

Y, cómo no, hay montones de impactos. Pocos títulos ofrecen armas tan ensordecedoras y tan devastadoras, como demuestra incluso el rifle de asalto estándar. El juego no es precisamente delicado, pero tampoco salvaje. Como la percepción del movimiento y del paisaje se interrumpen cuando el personaje se coloca el arma al hombro o cuando intenta cubrirse, en este juego no funciona la imprudencia, lo que es todo un toque de realismo.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **EPIC**

Epic ha logrado reunir en este juego complejidad y estrategia. Puede ser algo inconsciente o un guiño a sus fans. Así que, ante tamaña maravilla, no podrás evitar dar saltos de alegría mientras juegas.









HEAVENLY SWORD

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **NINJA THEORY**

Aparte de su cálida luz y la belleza de su violencia, lo que quedó en la mente de los asistentes a la presentación de *Heavenly Sword* son sus bazukas arcaicos y sus llamados genitales sagrados, lo que da idea del aire surrealista del juego. Los bazukas se utilizan para defenderse del salvaje tirano interpretado por Andy Serkis.

Serkis, que ha interpretado ya a otros personajes del cine, como Gollum o King Kong, colaboró con los desarrolladores como actor y como director colaborador, quizá para asegurarse de que el guión fuera tan perfecto como su improvisado discurso sobre anatomía. En las batallas, el juego combina gracia con fuerza destructora, y casi siempre dentro del mismo movimiento.





Concentrarse en las coreografías letales de la heroína Nariko ya es un juego en sí mismo. Sus movimientos son tan perfectos que, cuando la pantalla te avisa para que aprietes botones, te das cuenta de que lo que tienes delante es un videojuego. Y esto podría ser un cumplido, pero también una queja.

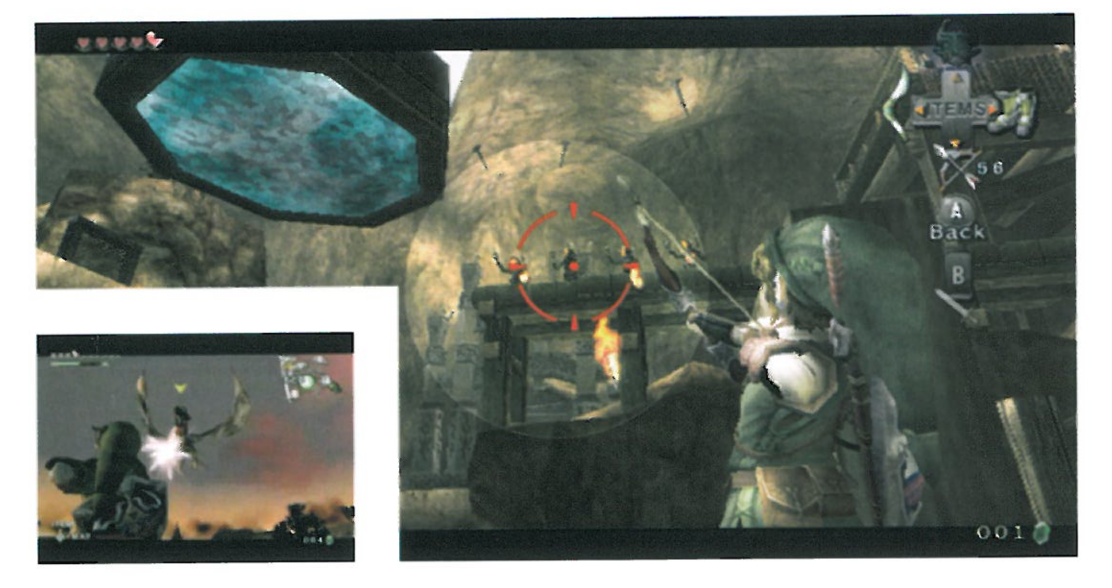
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

PLATAFORMA: **GAMECUBE, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

Este juego tenía que responder a una pregunta en el E3, y los asistentes encontraron la respuesta en la esquina superior derecha de las capturas. La pregunta era si el retraso de la versión para GameCube, un sistema al borde de la inanición, se compensaría asegurándole a la Wii un título sólido. No podemos quejarnos del grado de integración de Wii, ya que puedes usar el mando para escoger blancos para tu bumerán, golpear escudos con el *nunchaku* o vengarte de los que se burlan de tu arco. Pero la verdad es que acabas distanciándote del mundo de Link mientras intentas aclararte con los mandos híbridos. El diseñador Miyamoto asegura que una hora o dos (o algo más para los jugadores acostumbrados a los viejos mandos) bastan para aprender. Pero parece que *Twilight Princess* sigue siendo un título de GameCube, y la Wii tendrá que buscar en otro sitio su primer juego de peso.







LOST PLANET



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

El lanzamiento de Microsoft de la demo de *Lost Planet* a través de Xbox Live Arcade fue una de las iniciativas más inteligentes de este E3. Este juego fue el segundo más demandado en los cinco millones de descargas que se produjeron durante la feria, sólo por detrás del *teaser* de *Halo 3*, que fue el título más solicitado por los jugadores asistentes.

Aunque a aquellas alturas los asistentes a la feria estaban realmente cansados, la expectativa de realizar un largo viaje por la tundra nevada de Capcom era toda una tentación. *Lost Planet* sigue perfilándose como una curiosa versión oriental de los *shooters*, aunque está inspirado en modelos y culturas occidentales.

GENJI 2

Su presentación durante la conferencia de prensa de Sony fue más bien insulsa, e, incluso, al probarlo con mayor detenimiento, *Genji 2* no impresiona, tal vez porque aparece pisándole los talones a la anterior entrega del juego, que fue uno de los títulos más espectaculares de nueva hornada para PS2. Apenas hay diferencias entre el original y su continuación, lo que no significa que no esté a la altura de la próxima generación: los modelados de los personajes están llenos de detalle, los efectos de fuego explotan con gran realismo, favorecidos por un nuevo hardware, y la pantalla está llena a rebosar de enemigos. Se han añadido dos nuevos personajes, y ahora es posible cambiar de héroe a mitad del juego, lo que produce una pausa en la acción mientras se carga el nuevo modelo, y esto permite combinaciones improvisadas con personajes cruzados. Pero, aunque los campos de batalla se han ampliado y ahora el samurái Yoshitsune viaja incluso al mar, las forzadas transiciones entre las animaciones y los fondos demasiado conocidos hacen de esta continuación un juego poco original.

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUIDOR: **SCEI**
ESTUDIO: **GAME REPUBLIC**









CRYSIS

Ningún FPS ha tenido un peso visual semejante. Puede ser que su AI sea desigual, como es lógico en un juego que se lanzará dentro de un año, pero el mundo que han inventado los creadores de *Crysis* es impresionante. Y hay que decir que las imágenes no le hacen justicia al juego, pues es de los que tienden al videorrealismo más que al fotorrealismo. Para apreciar su impacto innovador, es preciso verlo en movimiento.

Nada parece aislado en la recreación de esta jungla cargada de detalles: cada acción, ya sea inclinarse desde la copa de un árbol, reventar un tanque de combustible o abrirse paso entre el denso follaje, desencadena suficientes sucesiones de causa y efecto para mantenerse hasta la siguiente acción, creando una actividad interminable. Confirmado como exclusivo para PC, el juego consigue sacar el máximo partido de la interfaz ratón/teclado: la configuración instantánea de las armas ofrece un festín de opciones emergentes de menú para el propio fusil.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CRYTEK**





SUPER MARIO GALAXY

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

En pocas palabras: es como debería ser. De cada nuevo juego de Mario, uno espera calidad; de cada nuevo juego de Mario para un sistema nuevo, uno espera un título definitivo. Pero de un nuevo juego de Mario para la Wii, uno espera algo que no haya experimentado jamás.

Y, sin embargo, resulta sorprendente lo convencional que puede resultar *Galaxy*. Y lo más convencional es precisamente el sistema de control: un *stick* analógico para el movimiento y un botón para saltar y caer sobre la cabeza de un enemigo para vencerlo. Pero la ambientación espacial significa que ya no hay niveles, sino pequeños planetas marcando constelaciones en la oscuridad como si fuesen caminos hechos con miguitas de pan. Pero la Wii se lleva a Mario a su terreno dándote una ayuda extra: el mando controla un puntero que te permite coger o tocar todo lo que quieras. De pronto, controlas dos personajes en lugar de uno. La combinación de mundos ingrávidos y el puntero de acceso instantáneo hacen de *Galaxy* un juego que estimula la avaricia: puedes coger lo que quieras e ir adonde te plazca. Y esto es lo que cabía esperar en un juego de Mario.





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

La franquicia Tom Clancy se ha convertido en un mercado de intercambio de características, y se nota, ya que las distintas series están luchando por su propia identidad. *Rainbow Six* sigue insistiendo en la caracterización, aunque, como *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, tienen más personalidad los entornos que los personajes. Con puntos de vista alternativos en primera y tercera persona, combates más simplificados y controles de equipo más sencillos, *Vegas* llega más lejos que *Warfighter*.

Pero si en el E3 del año pasado el estudio presentó una imagen ficticia de México D.F., esta vez tenían algo real: un juego que pisa terreno más firme conforme se acerca su finalización en el último tramo del año. Su frenético asalto sobre el Bulevar de Las Vegas (en helicóptero, claro) para llegar a un tejado, bajar por un lateral y atravesar las ventanas de un casino de muchos pisos, es un frenesí de sombras de neón, cristal, fuego y agua, una demostración de imaginación tan poderosa como *Advanced Warfighter*, pero con la confianza de estar conectada a un kit de desarrollo de la 360. En el futuro veremos si es algo más que un deslumbramiento momentáneo, aunque haya sido uno de los más brillantes del E3.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **IN-HOUSE (MONTREAL)**





MOTORSTORM

Qué diferente puede ser una demo de otra. Tras desconcertar en el E3 del año pasado y en el Game Developers Conference del presente, *Motorstorm* es por fin jugable y se sostiene por sus propios méritos. Y, a pesar del cuidado del detalle gráfico – que ha perfilado por separado cada remache y cada salpicadura de barro – lo que convierte a *Motorstorm* en un auténtico título de nueva generación es su empeño en que la experiencia de juego no deje de evolucionar en ningún momento de la carrera.
La competición de siete tipos de vehículo sobre las piedras, el barro y las rocas de Monument Valley hace que los demás jugadores (e incluso la IA) te obliguen a correr sobre el peor terreno, adaptando sus tácticas y dejándose las ruedas en las rampas, mientras los surcos convierten la pista en un camino de baches.

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **EVOLUTION**

Las carreras se disputan con el telón de fondo del *Motorstorm*, un improvisado festival de velocidad y barro que se disputa entre las paredes del cañón. Está claro que la mecánica está orientada al entretenimiento, pero la principal preocupación es si el manejo será igualmente gratificante. Por desgracia, también se han obviado las batallas, y no está claro si estarán compensadas por las opciones de movimiento que Evolution está considerando (quizás para un mejor control, quizás para, simplemente, cambiar de ruta).



GANGS OF LONDON



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **SCEE LONDON**

Un intento consciente de distanciar su diseño del de *The Getaway* habría hecho más explicable al condensado *Gangs of London*. Pero, con un horizonte ensanchado simplemente para incorporar los rudimentos de una adaptación estándar de PSP –minijuegos simplones y modo multijugador minimalista incluidos–, este título es un *Getaway* más peculiar que los demás. Su dirección se pierde entre la red de calles de la capital amontonadas en un UMD con menor detalle visual del que la PS2 puede ofrecer. Su estilo de novela gráfica ha inspirado pocos cambios más allá de los consejos emergentes en letra Comic Sans, aunque no hay duda de que ofrecerá una buena excusa para reducir las escenas de vídeo a viñetas estáticas, dejando más tiempo para modelar aún más señales de tráfico y más semáforos cuidadosamente colocados.

HAZE



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **FREE RADICAL**

Ser un estudio independiente tiene sus problemas: tus ideas son tu posesión más preciada. Mientras otros equipos pueden enseñar su tecnología o sus costosos juegos originales, seguros de que nadie los copiará, Free Radical ha tenido que mantener la idea central de *Haze* en secreto. Y es una pena porque, sin ella, el juego parece otra entrega más de lo que ya es un género estándar: los FPS selváticos con escuadrones. Un inteligente sistema de órdenes basado en cuadrículas facilita la organización de tus soldados, y te da pistas para un importante giro en la historia: ¿Alguien está controlando tu mente? ¿Esta lucha está sucediendo realmente? Son cuestiones que animan una trama típica y una acción que sólo es previsible en apariencia.

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Garabatear, columpiarse, cortar en rodajas, aterrorizarse, gritar y flagelarse: *Smooth Moves* convierte en físicos los efectos que en el primer *WarioWare* eran sólo mentales. Y no nos olvidemos de otros verbos, como resoplar y jadear: su ritmo incesante y sus exigentes tiempos de reacción lo convierten en un juego agotador, que te hace agacharte para después ponerte a hacer *sprints*, lo que te obliga a sentarte para recuperar el aliento.

El juego exige mayor variedad de enfoques y de respuestas que los anteriores *WarioWare*, pues incorpora 200 microjuegos, así que será la prueba definitiva de la habilidad de Nintendo para implementar un diseño intuitivo. ¿Será la acción correcta tan evidente como siempre? Nintendo ha decidido que no basta con el tradicional aviso de una única palabra, y cada juego está precedido por una postura que el jugador debe asumir, como "El Manillar" (sujetar el controlador con ambas manos) o "El Camarero" (con el controlador sobre la palma de la mano), que esperamos que se conviertan rápidamente en una segunda naturaleza para el usuario. Y también deseamos que esta inquietud se disipe cuando podamos devolver la dentadura postiza a su lugar correcto con un sencillo movimiento del codo.



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Hyboria es un mundo donde hay 40 palabras para expresar el concepto de vastedad, pero ninguna para referirse a lo pequeño, así que no envidiamos a su director, **Gaute Godager,** que guió una visita relámpago por el juego. Comienza hablando de la creación de personajes, un trabajo que deja a un lado la belleza: boca torcida, ceño fruncido, nariz rota. "Un típico hooligan inglés", bromea.

Una aventura de 20 niveles forja la leyenda de tu personaje y llena su cuerpo de cicatrices: el combate es despiadado, con bonificaciones por muertes en cadena. Luego, atravesando un páramo sobre un corcel, Godager mostró con similar entusiasmo la eficacia de las lanzas escondidas y los cortes de guadaña.

Pero donde otros juegos masivos terminan, *Age of Conan* empieza. La sangrienta ascensión al poder de los personajes es un campo de pruebas para ejércitos y rivalidades, para levantar poblados y saquearlos, pero se trata de una historia demasiado larga para contarla en el limitado tiempo de duración del E3.

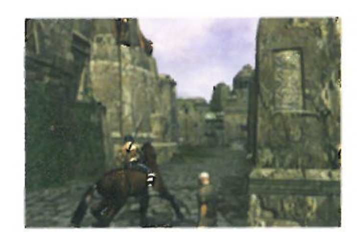
PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **FUNCOM**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**











DEAD RISING



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

El simpático homenaje de la firma Capcom a los muertos vivientes de George A. Romero resultó muy popular entre los asistentes a la feria. Los curiosos se agolpaban alrededor de los jugadores, y lanzaban vítores y gritos de entusiasmo cada vez que uno de los participantes acuchillaba a un zombi o le partía la cabeza con un banco de un parque. Los jugadores más concentrados, que eran los que llevaban cascos, saltaban y gritaban con cada ataque zombi, dejando claro que *Dead Rising* está camino de convertirse en un éxito masivo del género aniquilador, pues logra poner en pantalla un montón de enemigos al mismo tiempo. Aunque hay otros títulos que hacen lo mismo, *Dead Rising* todavía sigue encabezando la tendencia, en parte porque el tema que trata le permite no preocuparse demasiado por la fluidez de las animaciones.

SONIC THE HEDGEHOG

Otro *Sonic* y otro nuevo personaje, llamado Silver, cuyas habilidades telequinéticas convierten este parque de atracciones de una belleza impecable en algo parecido a *Psi-Ops*. Probablemente, no es lo que cabía esperar, pero el resto del juego seguro quecumplirá tus expectativas.

La gráfica de alta definición del juego –aunque no muestra las clarísimas diferencias entre la PS3 y la 360– consigue que la velocidad dé sensación de auténtico peligro, tal y como *Sonic* suele hacer. Las torres que se derrumban y las picas que surgen del suelo son ahora muy realistas, aunque pasas tan rápidamente por delante de ellas que apenas tienes tiempo de verlas. Las carreras convencionales basadas en la velocidad, que te obligan a subir cascadas y atravesar pasadizos, te conducirán por caminos tanto verticales como horizontales, en una ruta verdaderamente emocionante. No es nada moderna la mecánica del juego, pues es preciso seguir el sistema de ensayo y error para memorizar caminos y barrancos. Pero, aunque estas secciones en campo abierto prometen un juego fluido y espectacular, el movimiento de Silver en zona urbana no es tan convincente. Su habilidad para utilizar escombros y cajas como munición o para construir puentes improvisados resulta torpe, y llega a dificultar la fluidez de *Sonic*.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

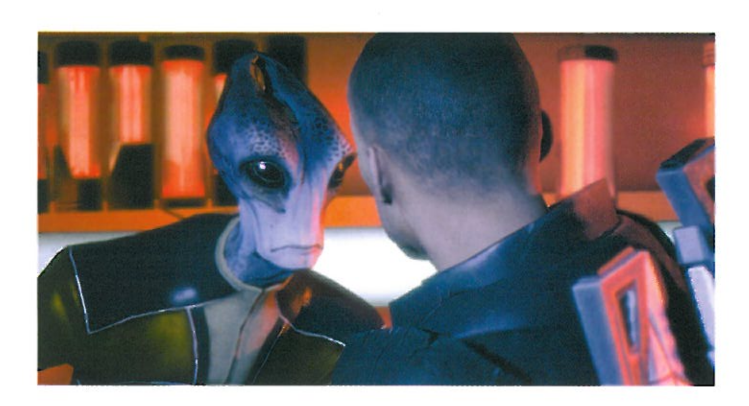


MASS EFFECT

Es difícil acusar a BioWare de soberbia en la técnica narrativa de este RPG de ciencia-ficción: sus personajes logran transmitir gran variedad de sutiles emociones, con sus caras estudiándose mutuamente mediante movimientos casi imperceptibles de los ojos. Pero cabe preguntarse si el nuevo sistema de diálogos –una rueda de respuestas de acceso rápido, diseñada para acelerar tus selecciones– llegará a enganchar a los jugadores.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BIOWARE**

Podrá jugarse en cientos de mundos, que podremos explorar libremente, además de los que llegarán vía Live, así que los seguidores de BioWare estarán en su salsa con sus batallas en tiempo real, mejoradas con órdenes de movimiento táctico para los PNJs de tu equipo.



PROJECT HAMMER



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

Primero un *nunchaku*, y ahora un martillo: este título de combates catárticos de Nintendo convierte de nuevo la Wii en un arma. El movimiento se maneja con el *nunchaku*, mientras que el mando principal se utiliza como una cachiporra, en una versión literal de *Smash Bros.* Poco más se sabe sobre *Hammer*, pero sigue siendo un juego importante para Wii. En parte, porque responde a la decisión de Nintendo de crear juegos más maduros para la plataforma, invalidando así las preocupaciones sobre si los estudios externos podrán proporcionar suficientes títulos de este tipo.Y también porque la mecánica de los combates es uno de los defectos principales de la consola: es lógico que un juego de tenis te deje agotado, pero ¿será *Hammer* más cansado para las muñecas que un videojuego convencional?

ASSASSIN'S CREED





PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

A pesar de presentar a uno de los héroes humanos mejor realizados de la feria, *Assassin's Creed* no trata a su estrella como a una persona. "Se maneja como si fuera un muñeco", explica su director, **Patrice Désilets,** enseñando cómo cada botón controla una parte diferente del cuerpo del personaje, modificándola según quieras que esa parte ejecute una acción directa o secundaria. La naturaleza de esa acción depende de la situación, y te permite, por ejemplo, inclinar la cabeza si estás intentando mezclarte con un grupo de monjes, o apartar a un transeúnte de tu camino si estás huyendo tras haber cometido un asesinato. El juego mezcla la política y la exploración y esto demuestra que se trata de un título tan imaginativo como el primero de este equipo *(Prince of Persia: Sands of Time).* Los temores que despertó inicialmente su estructura estilo *GTA* se disipan completamente después de jugar.





EVERY EXTEND EXTRA



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **BUENA VISTA**
ESTUDIO: **Q ENTERTAINMENT**

Las dudas generadas por su sosa demo descargable se disiparon al probar la versión completa de esta reconstrucción que el estudio Q Entertainment ha realizado con el original *freeware* de Omega. El ruido ensordecedor de la feria podría haber impedido la adecuada valoración del juego, pero, gracias a la familiar sencillez de su mecánica, continúa siendo un espectáculo de luces tan deslumbrante como siempre, sobre un amplio espectro de efectos de vectores y partículas únicos para cada nivel. Hay una parte del juego inigualable: cuando el jugador se convierte en otra bala más de las que los jefes *Digimedu* lanzan por toda la pantalla mientras esperan ser destruidos.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Viejo amigo de la anterior edición del E3, *Stalker* estaba este año escondido en la sala de conferencias de THQ, quizás avergonzado de ser un juego eternamente retrasado. Parecía avecinarse el desastre, pero *Stalker* ha demostrado estar en buena forma. THQ decidió enviar a uno de sus propios productores a Ucrania para controlar el progreso del proyecto, con la condición de que no volviera a casa hasta que el juego estuviera terminado. Todo un incentivo. Así que todo en *Stalker* parece augurar un competente *shooter* en primera persona. El espacio donde se desarrolla el juego, con una superficie de diez por cuarenta kilómetros, provoca escalofríos por el frío color azul del cielo y el blanco enmohecido de los solitarios edificios; los sencillos tiroteos se benefician de un ciclo día-noche que afecta sustancialmente a la fauna local, a menudo hostil; y hay que tener mucho cuidado para no hacer ruido ni provocar sombras, y para conseguir este sigilo hace falta mucho más que jugar con paciencia. Pero el juego ha perdido gran parte de su ambición original, sobre todo los elementos RPG.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **GSC GAME WORLD**



GOD OF WAR 2

Queremos lanzar un juego para toda la familia", afirma el director del juego, **Cory Barlog,** mientras el Dios de la Guerra derriba y descuartiza a un jinete y termina arrancándole la enorme cabeza."Nuestro objetivo es incluir a Kratos en *Kingdom Hearts*.

God of War 2 tiene un objetivo sencillo: hacer un juego mejor partiendo del espectáculo de la lucha de gladiadores y sus exóticos escenarios.



Los diseñadores han subido de categoría, pues Barlog fue el jefe de animadores del primer juego, y el actual productor, **Steve Caterson,** fue antes su director artístico. El diseño se beneficia de su conocimiento del juego, así que es difícil que aparezca una nueva versión de los pilares de Hades. Pero el director sigue incidiendo en lo mismo: "Kratos interactuará esta vez con una mayor variedad de figuras mitológicas", asegura. Y cuando alguien le pregunta si con eso quiere decir que las "matará", responde solamente encogiéndose de hombros con complicidad.

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **SONY SANTA MÓNICA**









STARFOX DS

Aunque las dos últimas aventuras de Fox McCloud cambiaron ligeramente la dirección original de la serie, ahora que el juego ha vuelto a las manos de su creador original, su retorno en formato portátil parece recuperar el espíritu que le dio al juego su fama inicial. La mayor mejora de *Starfox DS*, que es, afortunadamente, algo más que una simple conversión, es una sutil rutina por turnos, ligeramente estratégica, que reemplaza las encrucijadas del original. Al usar la pantalla táctil para crear planes de vuelo y rutas de ataque (dificultadas por el estruendo de la guerra en los niveles más difíciles de juego), los enfrentamientos con fuerzas enemigas provocan las ya conocidas secuencias de vuelo, que en esta versión se han liberado de restricciones y se pueden maniobrar sencillamente con el control del puntero, lo que deja todos los botones principales y los gatillos libres para poder disparar.

Aunque no pudo probarse durante el evento, la opción añadida de las batallas para cuatro usuarios de naves Arwing vía Wi-Fi supone un buen remate al largamente esperado retorno a los orígenes de las aventuras de Fox McCloud.

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **Q-GAMES/NINTENDO**





SHADOWRUN

Shadowrun es un *shooter* experimental por equipos con un enorme problema: nadie quería que *Shadowrun* fuera un *shooter* por equipos. Basado en el popular juego de rol de tablero que habla del cataclismo que se produce cuando la magia vuelve a la Tierra en un futuro cercano, es una de esas extrañas licencias que tenía a los jugadores derritiéndose de placer.
Pero, lógicamente, la transformación de este juego en una versión *cyberpunk* de *Counter-Strike* ha enervado a muchos, y sus desarrolladores se han pasado toda la feria esquivando unas cuantas preguntas agresivas sobre su peculiar uso de la licencia. Es imposible consolar a los fans, pero lo más delicado no es si la licencia puede ganar algo con este juego, sino si el carácter del juego se perdería si no tuviese esa licencia.
Los planeadores personales y las ráfagas de teletransporte introducen una mecánica de *saltar-correr-saltar* que suele ser más habitual en juegos de plataforma japoneses, y tanto las acciones mágicas como las más terrenas están llevadas con un equilibro sutil e inteligente.
Pero este sistema de juego tan innovador está implementado en unos niveles diseñados de forma torpe, con unos objetivos irregulares, que parecen ignorar los avances de generaciones anteriores. *Shadowrun* va a necesitar mucha magia para ser aceptado por los jugadores.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **FASA**





SONIC WILDFIRE



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

Hay que decir que muchos fans de Sonic de la vieja escuela se han acercado a sus nuevos juegos con un rictus nervioso, pero sólo para acabar soltando una sonrisa de alivio. De una pureza casi absoluta, *Wildfire* cambia profundidad por velocidad, presentando a Sonic corriendo por unas rutas marcadas en unos niveles falsamente abiertos, con la posibilidad de inclinar el mando (manejado al estilo manillar) para controlar su dirección. La sensación física no es muy diferente a las de las fases de bonificación de *Sonic Rush*, pues Sonic se mueve de izquierda a derecha, como si estuviera en una carrera de *bobsleigh*. El salto se maneja con un botón, y los ataques y los dobles saltos, agitando enérgicamente el mando. Parece que hay razones para mantener la sonrisa de alivio durante mucho tiempo.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

La atmósfera competitiva del E3 les va bien a los juegos de id, y *Quake Wars* no es la excepción. Con una batalla de 20 minutos que cautivó al público (sin quitarle importancia a la profundidad estratégica), el juego hizo saltar chispas en la sala. Su preciso diseño de mapas y la fluidez de los modos multijugador coloca la línea de fuego siempre cerca de ti, con tal nivel de trabajo de equipo en los ambientes que tu coordinación puede fallar. Los culpables de estos fallos son las ilimitadas posibilidades de salvarse y un cielo que no deja de tronar debido a los lanzamientos orbitales de los Strogg y a los paracaídas de la GDF. Los accidentes son tan notables como el diseño: aterrizar en paracaídas en un vehículo volante Strogg, o apuntar a un objetivo con un viejo tanque que no deja de dar vueltas. El juego sobrepasa las expectativas y deja los oídos zumbando y las mentes cavilando por sus amplias posibilidades: queda una única duda, y es si el estudio Splash Damage será capaz de dejar de trabajar para pulir esta joya y lanzará finalmente el juego al mercado.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **SPLASH DAMAGE/ID**

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

Super Monkey Ball: Banana Blitz debería ser el juego definitivo de Wii, la prueba más fehaciente de que hay otras compañías aparte de Nintendo que pueden sacarle partido a la detección de movimientos. Pero, cuando lo juegas, es imposible no decepcionarse un poco. No es que no exista sensación de conexión: la relación entre el suelo inclinable y el mando (el Wii Remote, sostenido entre ambas manos) está perfectamente calibrada, y la inmediatez y la accesibilidad del juego son exactamente lo que Nintendo esperaba conseguir. Pero *Super Monkey Ball*, con su mecánica de un solo stick y su genial simplicidad, es probablemente el único juego que ya había conseguido esos rasgos de forma perfecta con el diseño de software. *Banana Blitz* no logra sorprender porque el original ya lo había conseguido.

Además, sus repeticiones dan ya la señal de alarma: éste es un juego que nace y muere en su diseño de niveles, y en el E3 no se pudo ver lo suficiente como para calibrar si el juego vuelve a sus orígenes o si recupera las frustraciones del segundo título. Lo que es evidente es que, mientras algunos minijuegos, sobre todo *Monkey Target*, han pasado con éxito a la Wii, otras nuevas incorporaciones parecen forzadas: por ejemplo, la carrera que te obliga a agitar ambos controladores al ritmo de las piernas de tu personaje se agota particularmente rápido.

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**





KILLZONE: LIBERATION



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **GUERILLA**

Como si quisiera hacerse perdonar por la controversia de la conferencia de prensa del año pasado de Sony, el *Killzone* portátil, continuación casi inmediata al original de PS2, apuesta por la sencillez técnica y deja de lado la ambición. Su cámara en tercera persona mantiene sus necesidades técnicas a raya, su tasa de refresco elevada y su nuevo enfoque hacia el combate táctico preparado. Se ha mantenido el acertado diseño artístico, que desde el principio fue garantía de un buen futuro, aunque el caos anterior ha dado paso a una mayor legibilidad. Hay también más tiempo para pensar, gracias al apuntado automático y a la IA aliada. Pero aunque el combate de vehículos le da mayor variedad, ¿no se reducirán los horizontes del juego?



300: MARCH TO GLORY



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **COLLISION**

Con el fin de apoyar en el 2007 el lanzamiento de la película que adapta la versión de Frank Miller de la Batalla de las Termópilas, Collision, un pequeño estudio de Los Ángeles, ha realizado una hazaña similar al presentar en el E3 lo que sólo es una versión conceptual de su juego de batallas masivas. Aunque aspectos como las capas rojas de los espartanos ya son verdaderamente impresionantes, el juego contiene otras ideas prometedoras, aunque por ahora poco desarrolladas. Las batallas tienen un realismo brutal, y las secciones con formación tipo falange tienen un ritmo de acción casi militar, moderando su inexorable avance con rápidas tácticas defensivas.

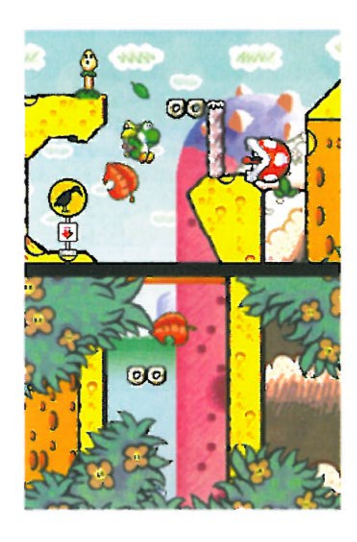
YOSHI'S ISLAND 2

En la parte inferior de la consola de esta revisión portátil de un clásico no hay ni menús ni mapas; en su lugar, sólo hay un ejemplar de doble altura de una plataforma de la vieja escuela, en el primer nuevo capítulo de la serie de Yoshi en casi una década. Aunque, en esencia, es idéntico al original de la SNES –el sistema de control es el mismo, en lugar de utilizar la pantalla táctil–, en esta ocasión los cambios vía cigüeña pueden darle a Yoshi la oportunidad de permutar a mitad de juego a sus pasajeros, desde el niño Mario, que tiene capacidad para dar pisotones, hasta Peach, un bebé cuya sombrilla puede captar corrientes ascendentes para elevar al dúo de personajes hacia nuevas esferas.

A los asistentes se les cortó la respiración cuando supieron que Artoon, un estudio que había fallado anteriormente con su burdo título *Universal Gravitation*, iba a encargarse de desarrollar este juego. Pero parece haber razones para confiar. Al partir de una serie de cualidades gráficas establecidas y una estructura de juego perfectamente probada, la tendencia de este estudio a dar prioridad a ideas ambiciosas sin una ejecución adecuada se ve necesariamente limitada. Y, tras este borrón en el libro de estilo de las plataformas de Mario, Nintendo controlará más el producto, pues *Yoshi's Island 2* no se puede esconder tras la novedad de un sistema de control sensible al movimiento.



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **ARTOON/NINTENDO**



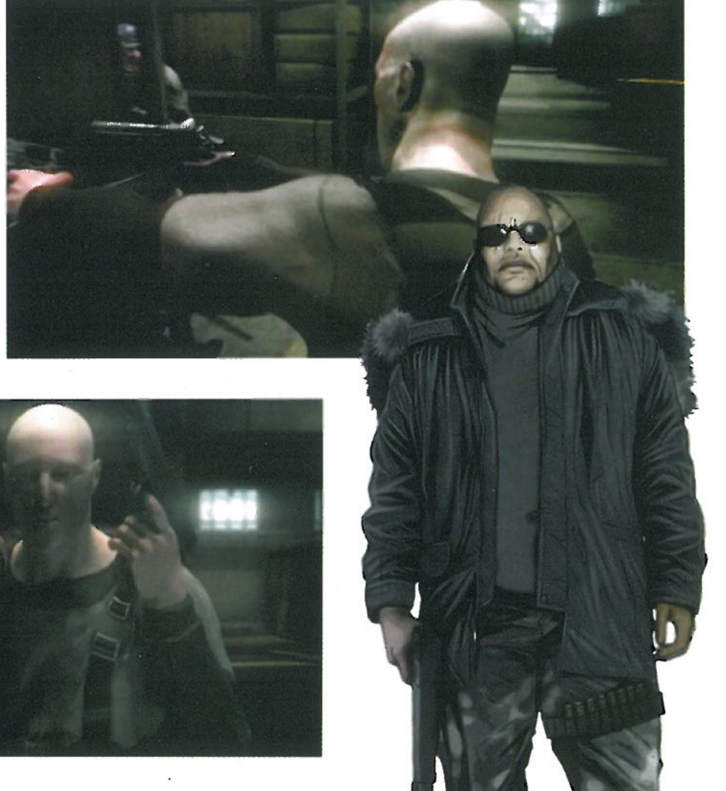
THE CLUB

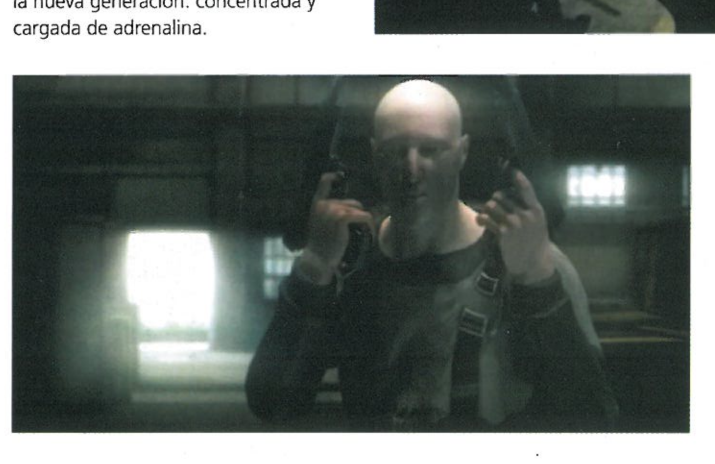
Después de unos minutos en el nivel de demostración, se pudo comprobar que Bizarre había hecho justicia a la mecánica del género *shooter*, algo que inicialmente esperábamos del *Black* de Criterion. Con un asombroso ataque a la cima que compensa su cruda premisa de deportes de caza humana con unos perfectos añadidos arcade, *The Club* te obliga a olvidar todas las convenciones del *shooter* menos una: sigue corriendo.

Aunque su promesa de matarte si dejas de moverte no llega nunca a cumplirse, la amenaza de perder puntos se renueva cada vez que te detienes demasiado para estabilizar tu punto de mira. Con una cámara que no deja de botar y una banda sonora que rompe los oídos, tienes la sensación de ir corriendo a pie, y eso que Bizarre ha eliminado del juego un sistema de daño que había desarrollado durante un tiempo, con el fin de bajar un poco el ritmo.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BIZARRE CREATIONS**

Aunque *The Club* tenga intenciones de la vieja escuela –influido por *Operation Wolf* y *House of the Dead* – es una buena experiencia de la nueva generación: concentrada y cargada de adrenalina.







SPORE

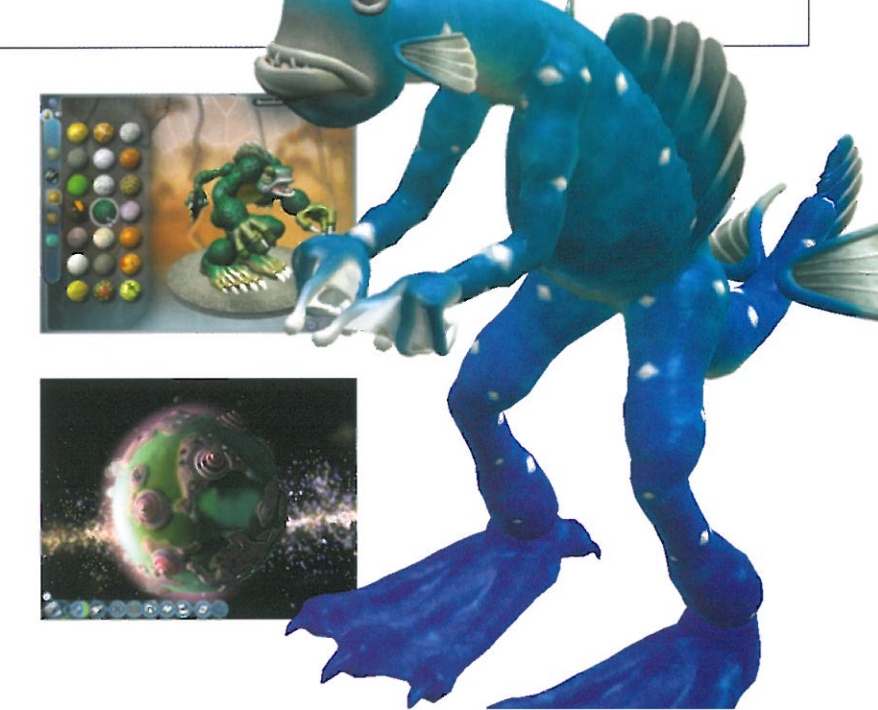
Los protagonistas del juego son números que cobran vida, los edificantes Poderes del Diez, que originan todo el contenido del juego, desde las texturas al comportamiento de los personajes, pasando por la inabarcable inmensidad de su universo. Es imposible no sentirse poca cosa ante un juego de semejante ambición y profundidad.

El añadido más atractivo del año ha sido la mejora de los aspectos comunitarios, a través de la llamada "Sporepedia", un mazo de cartas repleto de hiperenlaces que recoge cada fragmento de contenido del universo producido por el usuario, y

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **MAXIS/EA**

que es la base del desarrollo de sus plataformas cruzadas.

A pesar de su accesibilidad y su inocente encanto, la cuestión es si este juego logrará tener el mismo impacto que *Los Sims*. Aunque promete adaptarse a la agresividad del jugador y conquistar nuevos mundos basándose en sus preferencias pasadas, es difícil saber si su base de ciencia-ficción atraerá o alejará a la mayoría de los jugadores.





CRACKDOWN

En este juego los coches no se roban, se lanzan. Pero es por una buena causa, pues *Crackdown* les pide a los jugadores que acaben con la permisividad delictiva que ha dejado en herencia el juego *Grand Theft Auto*, obligándoles a purgar la ciudad de criminales en lugar de convertirse en uno de ellos. Acciones como correr, disparar y conducir se han mejorado para permitir al jugador dar saltos gigantes, recorrer la ciudad volando por encima del suelo y utilizar cualquier cosa para defenderse cuando se queda sin munición, desde un cubo de basura hasta un transeúnte. El juego cooperativo vía Live será bienvenido, aunque no está claro qué harán los jugadores mientras estén momentáneamente fuera de juego. La inclusión de un centenar de temas musicales es quizá un error que puede deslucir el fantástico diseño del juego, con unos colores densos y brillantes que aportan claridad y dan una definición impecable al oscuro horizonte del paisaje urbano.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **REAL TIME WORLDS**









EXCITE TRUCK



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

Aunque puede parecer una elección muy sosa para una *first party*, este juego nos demuestra que Nintendo conoce a sus corredores *arcade*. *Excite Truck* ofrece pendientes y rampas muy exageradas y los saltos sobrenaturales propios de un juego de ATVs, pero sin obligarte a controlar al milímetro el acelerador. Hay que sujetar el mando principal de la Wii de lado, a medio camino entre *joypad* y volante, lo que hace bascular todo el juego en torno al "síndrome del manillar", pues tu vehículo puede inclinarse incluso cuando está en el aire. Si logras aterrizar en paralelo con el suelo, conseguirás impulsos turbo instantáneos, y, de hecho, la habilidad para encadenar estos acelerones estilo *Burnout* es la clave para ganar. Pero habrá que volver a probarlo para ver si el mando logra equilibrar su desesperante suavidad y su atractiva precisión.

EYE OF JUDGEMENT



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEI**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

Éste es el primer juego para EyeToy que se aleja del cuerpo humano y se centra en nuevos modos de juego. Además, este *Eye of Judgement* de Sony Japón también parece preparado para utilizar a fondo las tácticas de marketing mejoradas que prometía el discurso de Sony en la pasada Game Developers Conference.

Se juega en una parrilla de 3x3, bajo la atenta mirada de una cámara-grúa, y los jugadores disputan batallas estratégicas con cartas llenas de elementos, con el objetivo de ocupar cinco de los nueve huecos disponibles.

El juego se lanzará al mercado con 100 cartas de criaturas y hechizos, aunque todavía no se sabe si vendrán en packs coleccionables o en kits idénticos. Cabe preguntarse en qué habitación de la casa podremos desplegar tanto material para jugar.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Han hecho falta cuatro juegos de Sam Fisher para que dejara de ser un típico hombre de acción y se convirtiera en un chaquetero, trabajando para los malos para conseguir beneficios mayores. O no, en el caso de *Double Agent*; ahora los jugadores pueden escoger en qué dirección utilizar la ambivalente condición de Fisher, ya sea para traicionar a la NSA o para defender sus objetivos. En el juego, Fisher entra en auténticos campos de batalla, aunque su solidez, su flexibilidad y su sigilo no parecen haber flaqueado. No obstante, lo más interesante del juego es que el propio Fisher pueda ser víctima de otros agentes dobles, quizá en un intento de trasladar la atractiva tensión del modo multijugador de *Chaos Theory* a un juego para un solo jugador.

PLATAFORMA: **360, GC, PC, PS2, PSP, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**









Wii SPORTS

La demostración de la conferencia de prensa de Nintendo dejó a todos los asistentes al E3 con ganas de echar una partida a *Tennis*, y pocos de los que hicieron cola para jugar salieron decepcionados. Se juega sólo con el mando, controlando únicamente el movimiento de la raqueta, no el del personaje, así que funciona por puro y simple instinto. No hace falta pensar, basta con jugar, justo lo que Nintendo había prometido. Aun así, las sutilezas ofrecidas por el mando –como la posibilidad de girarlo mientras golpeas para añadir efecto al saque– pueden ofrecer profundidades tácticas. Lo mismo ocurre en el resto de juegos incluidos en Wii Sports *–Base Ball, Golf y* añadidos posteriores como *Airplane*–, lo que, añadido a un precio muy ajustado, puede convertir este título en la primera experiencia con Wii para muchos jugadores.

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**



SUPREME COMMANDER



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **GAS POWERED GAMES**
ESTUDIO: **THQ**

Se trata de un juego de estrategia de los creadores de *Total Annihilation*, que ofrece a los jugadores el rifle de francotirador definitivo, con la posibilidad de hacer zoom en el campo de visión para acercarse al caos de las refriegas locales. Es un sistema que ofrece un nivel de detalle y de actividad que, visto desde la altura correcta, puede parecerse a una pelea entre dos batallones de hormigas tecnológicamente avanzadas. Aun así, sigue explotando bien tanto el hardware como el software, ya que es compatible con pantalla doble, lo que le permite ofrecer al jugador un par de buenas perspectivas de la batalla.



JUST CAUSE

Cuando se presentó la demostración de *Just Cause* el año pasado, el título parecía destinado a ser uno de esos juegos que te acaban decepcionando. No parecía posible transformar toda aquella exuberante vegetación tropical en un juego, igual que era imposible que los prometidos efectos de película de acción –tirarse en paracaídas desde aviones en llamas o lanzarse desde un coche a toda velocidad – se trasladarán de forma eficaz al juego. Pero, después de ver la versión para 360, todo está en su sitio. Rico Rodríguez sigue siendo un irresistible pícaro, y sus métodos son de lo más extravagante. Si le encargas un asesinato, no se limitará a conducir, pues así perdería tiempo en un juego en el que los recorridos son interminables, sino que optará por secuestrar un camión, lanzarse en paracaídas sobre un deportivo, conducir a una pista de aterrizaje, robar un avión, saltar en caída libre sobre los guardaespaldas del malvado para perseguirle y tratar de secuestrarle, momento en el que la víctima estará tan aterrada, que saltará de su vehículo para buscar protección en unos arbustos. Perfectamente adaptado a la improvisación del jugador, *Just Cause* aún debe probar que su diseño de misiones está a la altura de su espectacular campo de juego, aunque parece ser capaz de cumplir todo lo que promete.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **AVALANCHE STUDIOS**





WARHAWK

Es lógico lamentarse un poco por el súbito cambio de estatus de *Warhawk*. Ahora ha pasado a ser un juego de detección de movimiento. Y esto limitó el interés de los asistentes al E3, que sólo querían comprobar si el control de la nave era el adecuado. Y en esto el juego sí sale airoso. La adaptación al control de la nave sólo mediante el movimiento es muy rápida, y no hay duda de la precisión con la que la PS3 puede detectar la inercia y la postura del mando. Sería un juego de combate áereo más bien tranquilo si no fuera por la brillante artillería que salpica el cielo. Es un cambio importante, no sólo para la PS3, sino también para los juegos de este tipo, que han tenido que cargar con sistemas de control muy complejos. Pero eso no significa que la decisión de Sony sea válida. El control de movimientos es adecuado en este caso, pero si otros equipos tienen que rediseñar sus sistemas de control en este punto de sus procesos de desarrollo, la cosa va a ser más complicada. Pero *Warhawk* tiene más que ofrecer, principalmente en sus secciones de recorrido a pie, con batallas aéreas sobre los cañones. Aunque su control no fuera el que es, sigue siendo un título clave para PlayStation 3.

PLATAFORMA: **PS3**
ESTUDIO: **INCOGNITO**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**




BLUE DRAGON

Puede tratarse de un desarrollo muy retrasado para un juego que debería lanzarse en Navidad, o bien de una jugada maestra de Microsoft para anticiparse a la exhibición multitudinaria del próximo Tokyo Game Show (pues éste es, después de todo, un esfuerzo de Mistwalker para ganarse el apoyo de los jugadores nipones para su consola), pero el caso es que la demostración a puerta cerrada de

PLATAFORMA: **360**
ESTUDIO: **MISTWALKER/ARTOON**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**

Blue Dragon reveló un juego realmente sorprendente, aunque también increíblemente incompleto. Dividida en secciones para realzar las secuencias de diálogo y la navegación general, la demostración ofreció poco más que una interacción superficial en un paisaje de delicados colores. Aparte de la animación de un combate, no se mostraron detalles de las batallas, ni se explicó el funcionamiento de los personajes, y se presentó un mundo habitado por un solo personaje jugable, lo que confirmó el escepticismo.





YAKUZA



PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**

El occidentalizado *Ryu Ga Gotoku* disfrutó de una presentación destacada tanto en el stand de Sega como en el de Sony, lo que indica que, aunque no sea tan fácil de vender como "un GTA asiático" o "un *Shenmue* con gangsters", es un título preferente. Sus divertidas peleas callejeras necesitan algo de traducción, y el texto del inicio del juego parece intacto, incluidas algunas conversaciones entre los transeúntes de la ciudad de Kamurocho. El doblaje al inglés todavía está por llegar, pero Sega aseguró que tratará de conservar la fuerza interpretativa de los diálogos originales, con una cuidadosa selección de voces. Pero hay tal cantidad de diálogo que parece difícil poder contar con la banda de sonido japonesa y la inglesa en el mismo disco.



HELLGATE: LONDON

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO**
ESTUDIO: **FLAGSHIP**

Podría titularse *Diablo 20K*. Con cada nueva entrega, *Hellgate* se parece más a un sucesor espiritual de aquel juego, de ahí que su stand recibiera una constante peregrinación de gente vestida con camisetas de Blizzard. Flagship no se ha limitado a transferir su legado, sino que ha trabajado con él: ha dejado de lado los tiempos de reposo, optando por rápidas opciones de retirada; ha enfocado la combinación de piezas de armaduras mixtas con estilos dominantes seleccionables; y, además, ha racionalizado convenientemente su interfaz.



Más allá del sistema del juego, lo que toma forma es una gran estructura de aleatoriedad salpicada de contenidos preconstruidos. El juego alterna recorridos entre refugios subterráneos, moviendo a los personajes a través de puntos de referencia fijos y caminos secundarios –vías de tren, suburbios devastados, e incluso el cauce seco del Támesis–, con encuentros casuales y tareas opcionales de transporte de suministros inspiradas en *Animal Crossing*.

El juego está aún en fase pre-alfa, pero la solidez de la versión presentada en la feria es notable y el cuidado del detalle es muy esmerado, como demuestra la existencia de los llamados Fawkes Devices y los extraños bates de cricket que aparecen a lo largo del juego.



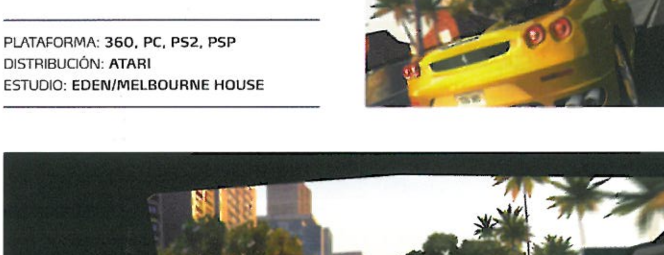




TEST DRIVE UNLIMITED

PLATAFORMA: **360, PC, PS2, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN/MELBOURNE HOUSE**

Los géneros de conducción y de carreras, con su gusto por los caminos ilimitados y por las competiciones violentas, no están combinados con la habilidad que esperábamos en *Unlimited*. Los coches no dejan de chocar, pero los los dos géneros también parecen colisionar en las calles de Oahu. Como los asistentes al Live Marketplace descubrieron durante el E3, el mundo de este juego es pintoresco, amplio y tiene un cuidado detalle. Pero uno se pregunta qué tienen que ofrecer sus 4.150 km², más allá de carreteras sinuosas y bosques hostiles. ¿Habrá conductores salvajes y gamberros ocasionales que impedirán al jugador exhibir sus coches y sus casas primorosamente diseñados? Aunque así fuera, son esperanzadores ciertos toques de inteligencia, como una característica de teletransporte vía GPS, que te lleva directamente adonde quieras estar, además de un planificador de rutas autoajustable que puedes utilizar para guiar tus paseos en coche.

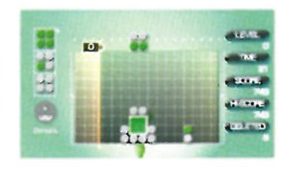








LUMINES II



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **BUENA VISTA**
ESTUDIO: **Q ENTERTAINMENT**

Aunque parece guardarse lo más innovador para su versión para móviles, *Lumines II* quiere jugar sobre seguro, ofreciendo más de lo mismo en lo que parece una continuación estricta. Aunque en teoría contiene nuevos modos de batalla, la corta demostración disponible no permitió distinguir nuevos aspectos, aparte de una interfaz más deslumbrante, con vídeos completos reproduciéndose tras la acción, lo que coloca al juego a la altura de sus futuras versiones para consola. Algunos jugadores se quejarán de que lo que este nuevo capítulo necesita es una nueva dosis de canciones y entornos, aunque muchos puristas responderán que los nuevos vídeos pueden romper la armonía entre presentación y banda sonora; pero ninguno saldrá decepcionado, pues el juego incorpora una batería de nuevas canciones.

ELITE BEAT AGENTS



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **INIS**

Aunque los auténticos ganadores serán los occidentales, que aún tienen que pasar las pruebas para animadoras de iNiS, los importadores tienen el valor añadido de conseguir una especie de *Ouendan 2*, con guiones totalmente nuevos. Se presentaron dos capítulos sobre amores no correspondidos en variantes humana y canina, con canciones de Deep Purple y Steriogram; y, además, el juego no pierde encanto al traducirse.

BIA: HELL'S HIGHWAY

Después de su ingenioso tráiler de debut –equipado con elementos de juego tomados del primer *Brothers in Arms*–, es tranquilizador ver que Gearbox no ha dejado de lado las nuevas ideas. El juego imita la naturalidad de *Half-Life 2* con una visión en primera persona persistente y sin demarcaciones obvias entre niveles; el jugador controla a dos escuadrones, con la opción de activar un modo sigilo.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **GEARBOX SOFTWARE**

No se habló en la feria de la llamada "percepción situacional", que es la marca de fábrica de la serie, pero hay "momentos de hermandad" entre miembros del equipo mientras cumplen las estrictas órdenes que les transmiten sus mandos.







INDIANA JONES 2007

Este año no se vieron muchas demostraciones técnicas en el E3, pero en el stand de LucasArts se hicieron algunas de las mejores. Éstas incluyeron dos de las inversiones tecnológicas clave para la compañía: primero, el sistema Euphoria de NaturalMotion, que permite animaciones totalmente generadas por subrutinas; y, después, algo llamado "materia molecular digital", que asegura que los objetos se comporten como es debido, según la materia de que estén hechos: el cristal se hace añicos, la madera se astilla y el metal se abolla. Así, el jugador nunca experimentará dos veces lo mismo, pues el mundo digital ya no estará gobernado por animaciones pregrabadas.

En la práctica, no parece que vaya a ser tan innovador, ya que golpear a un enemigo contra el suelo no es algo que admita muchas variantes. Aunque es evidente su potencial para cambiar la forma en que se hacen los juegos y también la propia mecánica de juego. Pero uno se olvida de todo ante la simple expectativa de jugar con un título de Indiana Jones totalmente nuevo.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **PROPIO**







SEGA RALLY



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA RACING STUDIO**

Es increíble cómo las nuevas tecnologías pueden entusiasmar a la gente con cosas tan poco sofisticadas como el barro. *Sega Rally* es otro juego de carreras que usa deformaciones en tiempo real en sus circuitos –desde el polvo de la superficie al barro de las capas más profundas– para cambiar la experiencia de juego en cada vuelta: incluso las piedras que lanzan las ruedas de tus contrincantes son polígonos reales, rebotando en tu capó mientras atraviesas nubes de polvo. Se puede elegir entre coches preparados para carreteras, caminos o barro y cada tipo de vehículo tiene que afrontar distintos retos mientras el camino se va degradando. Visualmente, el juego ofrece un equilibrio perfecto entre el detallismo y la simplicidad que siempre caracteriza a Sega.



RESISTANCE: FALL OF MAN

Preparado para llegar a las tiendas una década después del último *shooter* en primera persona de Insomniac, *Resistance* sigue demostrando el gusto de sus desarrolladores por lo híbrido. Lo que resulta obvio en su tema, ambientado en Gran Bretaña durante unos años 50 alternativos, con el país asediado por las víctimas de un virus alienígena; en la estructura del juego, que alterna solitarios saltos de terror y caóticas batallas en primera línea; y en la peculiar combinación de carabinas antiguas con municiones alienígenas que excavan paredes o atacan tras las esquinas.

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**

La jugabilidad principal es, en cambio, menos híbrida: aunque inteligente y sólida, ofreció pocas sorpresas en los modos Deathmatch y para un solo jugador mostrados en la feria. Está claro que Insomniac se guarda trucos en la manga, pero predecir un cambio radical al estilo *Halo* desde una demo hasta el producto final es difícil, como ya probó el juego de *Bungie* en el 2001.

Hasta cierto punto, lo único que el E3 necesitaba de *Resistance* es que saliera a la luz, dándole a PS3 la misma solidez tangible que consiguió con el tráiler del año pasado. Insomniac es muy consciente de cuándo debe trabajar la estética y cuándo conviene dejarla a un lado: los próximos seis meses serán la mejor prueba de su talento.





JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

No se trata de un videojuego basado en una película, sino en toda una obra. Es un homenaje a la coreografía de las películas de acción de John Woo ambientadas en Hong Kong. Aparte de la obvia implicación de Woo y de la aparición de Chow Yun Fat en su papel del detective Tequila de *Hard Boiled,* hay una tercera estrella oculta, y es el estudio de desarrollo que creó el entretenidísimo *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.* Aunque los tiroteos a cámara lenta se han convertido en un cliché en el cine, nadie les había hecho justicia tan bien como *Stranglehold,* con los decorados saltando por los aires bajo las ráfagas de balas de Tequila. Giros, deslizamientos y carreras sobre pasamanos están perfectamente implementados, y logra transmitir todo el ambiente y el sabor local de sus escenarios en Hong Kong y Chicago.

PLATAFORMA: **PC/PS3/360**
DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **PROPIO**









METROID PRIME 3: CORRUPTION



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **RETRO STUDIOS**

Cuanto más se centra *Metroid Prime* en su interfaz, más se siente el jugador una rata de laboratorio en vez de un explorador. Pero, al menos, el estudio ha hecho una limpieza general del laberinto, ya que el Wii Remote se aproxima más al brazo armado de Samus que a la pistola y la espada de *Red Steel.* De nuevo surge la cuestión de la calibración, ya que la demo del E3 no reconocía los movimientos rápidos, pero las interacciones específicas para la Wii que Retro ha incluido en esta nueva aventura siguen siendo fascinantes. El movimiento "empujar-girar-tirar" necesario para abrir puertas es el ejemplo más destacado, mientras que el rayo de Samus se proyecta con un delicado movimiento que encaja perfectamente en la ambientación del juego.

CHIBI-ROBO: PARK PATROL





PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **SKIP**

Sin un drama humano como telón de fondo, aún es pronto para decir si el cambio de ambiente de Robo, dejando su casa y adentrándose en la naturaleza, resultará tan irresistible como antes. Todavía en busca de los esquivos Puntos de Felicidad, Robo es ahora el encargado de restaurar la naturaleza mediante la pantalla táctil, batiendo récords para reavivar la flora local.





TABULA RASA

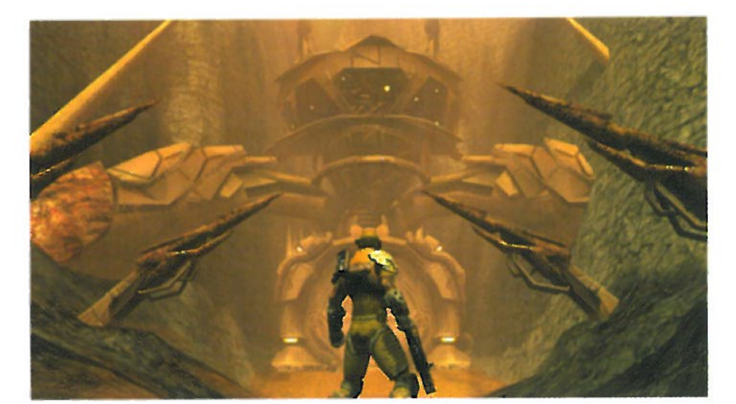
Tabula Rasa ya no es una pizarra en blanco, pues a su diseño de *shooter* de ciencia-ficción se le ha añadido una atmósfera más colorista y menos guerrillera que el diseño anterior, que fue desechado. "Queríamos lograr una jugabilidad universal, para resolver los problemas del mundo simultáneamente –explica el productor ejecutivo, **Richard Garriott**–. Pero fue un error estratégico".

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **NCSOFT**
ESTUDIO: **DESTINATION GAMES**

Así que, rodeados de desarrolladores con camisetas adornadas con una calavera alada, nos adentramos en esta reelaboración de un juego que renueva el género multijugador masivo *online,* en busca de las prometidas "metáforas y piedras de toque con las que podamos identificarnos en Occidente" de las que hablaba Richard Garriott.

El E3 no es el ambiente más adecuado para las metáforas, pero saltaba a la vista su interfaz de *shooter,* su combate cuerpo a cuerpo, sus luchas contra jefes y su continuo forcejeo por los puntos de control. El juego está hábilmente implementado y tiene un bello acabado visual.

Afortunadamente, hay elementos del diseño anterior que han sobrevivido al cambio, como la narración intensa y el sentido de participación del jugador, que se ha fortalecido.



FATAL INTERTIA



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **PROPIO (CANADÁ)**

Este juego de carreras para PS3 quizá ha quedado oculto tras la tormenta de polvo levantada por *MotorStorm*, pero intenta crear una experiencia física parecida, a pesar de su raíz futurista. Los circuitos están construidos con solidez: las paredes de roca no están sólo para cercar a los corredores, sino que también provocan lluvias de piedras al ser golpeadas por un misil. Puedes romper el equilibrio de tus oponentes lanzando imanes al ala de sus aerodeslizadores. Cada arma tiene propiedades defensivas y ofensivas, y tu vehículo puede alcanzar la velocidad máxima puede alcanzarse volando a ras de suelo.
El juego está fuera de los géneros habituales de Koei, y sus gráficos no son precisamente de los mejores para PS3, pero tiene ideas inteligentes que le aseguran una buena salida al mercado.

PAPER SUPER MARIO

Aunque Nintendo parece haber dejado de lado la GameCube en favor de la Wii, al no haber ni unidades de prueba en la feria ni mención alguna en su discurso inaugural, podía encontrarse a *Paper Super Mario* cuidadosamente oculto en la pagina web del E3 de Nintendo Japón.

Aunque ahora mismo es *New Super Mario Bros* el que atrae todas las miradas como el primer plataformas auténtico del personaje en muchos años, *Paper Super Mario* intenta también utilizar todas las convenciones de su tradición, para darles la vuelta, o, al menos, un pequeño giro. Desarrollado en un Reino Champiñón *retro* e impresionista, el juego sigue a Mario, Peach y Bowser en un ligero plataformas con toques RPG. Cada uno tiene un poder especial, aunque destaca la habilidad de Mario para girar la pantalla hacia su lado, con una profundidad inalcanzable en un mundo bidimensional, que ahora incluye caminos ocultos detrás de las tuberías y vistas frontales de estrechísimas escaleras.

PLATAFORMA: **GAMECUBE**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **PROPIO**



Super Paper Mario va a ser original, pero también parece muy formal a nivel de mecánica, y, con un horizonte tan limitado, este puede ser el canto de cisne de la GameCube. Y, la verdad, es difícil no pensar que a esta consola todavía le quedaba mucho juego por ofrecer.

TOO HUMAN

El acercamiento de Silicon Knights a la mitología nórdica mediante la ciencia-ficción es una temática que ha circulado en esta compañía durante casi diez años y, por lo que parece, ha crecido muchísimo. *Too Human* quiere ser un gran ensayo sobre la dependencia tecnológica, un juego de acción de primer orden, un RPG profundo y una experiencia cooperativa para cuatro jugadores; pero debería moderar su apuesta.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **SILICON KNIGHTS**
ESTUDIO: **MICROSOFT**

No le falta talento en su temática, pero el juego en sí está preocupantemente forzado. Aunque no se enseñaron momentos importantes de la historia ni elementos de RPG, sería una pena que estos elementos terminasen amontonados sobre los fríos tiroteos que mostró el E3.





UNREAL TOURNAMENT 2007



PLATAFORMA: **PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **EPIC**

Muchos de los juegos de su generación han adoptado su tecnología, y dos de sus *shooters* competidores *–Enemy Territory* y *Battlefield–* están abriéndose camino en sus dominios de futuros lejanos, así que es difícil saber qué influencia tendrá *Unreal Tournament* cuando vuelva. Con su salto a la PS3 aún sin fecha, y con su promesa de esplendor visual exclusivo para PC tirada por los suelos por *Gears of War,* no le ha quedado más remedio que poner los pies en el suelo. UT2007 maneja el Motor Unreal a toda velocidad, con una vitalidad artística que su propia competición no comparte. En el E3 se mostró un modo multiobjetivo y expandido llamado Warfare, en el que los protagonistas son los vibrantes enfrentamientos entre trípodos inspirados en *La guerra de los mundos* y tanques Leviathan.

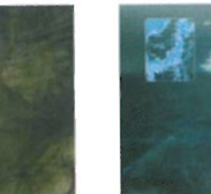


ARMY OF TWO

Le llamamos el botón 'para joder'", bromea el productor jefe, **Reid Schneider.** No es la cara de siempre de EA, sino su nuevo enfoque dirigido a producir juegos originales y frescos con una jugabilidad realmente innovadora. La idea es tan simple como sugiere su nombre: dos soldados a sueldo luchando, literalmente, espalda contra espalda. Los avances dependen de la cooperación: puedes sujetar la cuerda mientras tu compañero se descuelga de un edificio, o llevarle a una zona segura tras haber recibido un balazo, o ayudarle a acribillar por sorpresa al enemigo. Si tu compañero no quiere cooperar contigo, puedes provocarle usando el botón del que hablaba el productor.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PROPIO**









Y ahí está la sorpresa: ese compañero debe ser alguien de Xbox Live, pero, si estás jugando *offline,* no lo será. EA ha incluido una IA que pondrá en duda tus elecciones, te reñirá si amenazas a los civiles y te gritará instrucciones para ayudarte a evitar obstáculos. Un ejército de dos humanos parece ser una propuesta realmente atractiva. Es el tipo de juego cooperativo por el que los jugones se morían desde hace años, y materializa además la visión de J. Allard del control mediante voz. Pero jugar con un compañero controlado por AI –especialmente cuando te impone un rol pasivo, o cuando el reconocimiento de voz resulta desigual– puede llegar a ser una experiencia muy frustrante.

Pero es un comienzo esperanzador para el tan cacareado cambio de orientación de EA. Aunque las ideas más ambiciosas de *Army of Two* se acaben llevando a cabo mal, es un intento que merece ser apoyado.

THE WITCHER



Este es el tercer E3 de *The Witcher,* así que CD Projekt seguramente envidia la habilidad de los consultores de BioWare para anunciar *Dragon Age* y, después, trabajar en él durante años sin que los medios les molesten. Este estudio polaco demostraba estar lleno de promotores incansables, que daban vueltas al comienzo de la feria en busca de periodistas para después ofrecer y volver a ofrecer sus presentaciones en Kentia Hall.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **TBA**
ESTUDIO: **CD PROJEKT RED**



El juego sigue intentando construir todo lo que incluye su exhaustiva declaración de principios: el sistema de combate tiene una interfaz con ratón aún más matizada, así que ahora la evasión es cuestión de tomarse un momento para hacer *click* lejos del enemigo y no encima de él. En la demostración se presentó otra parte de la trama, con el fin de demostrar los motivos ocultos de la narración social del juego. El contenido era más interesante que otros capítulos que conociamos.

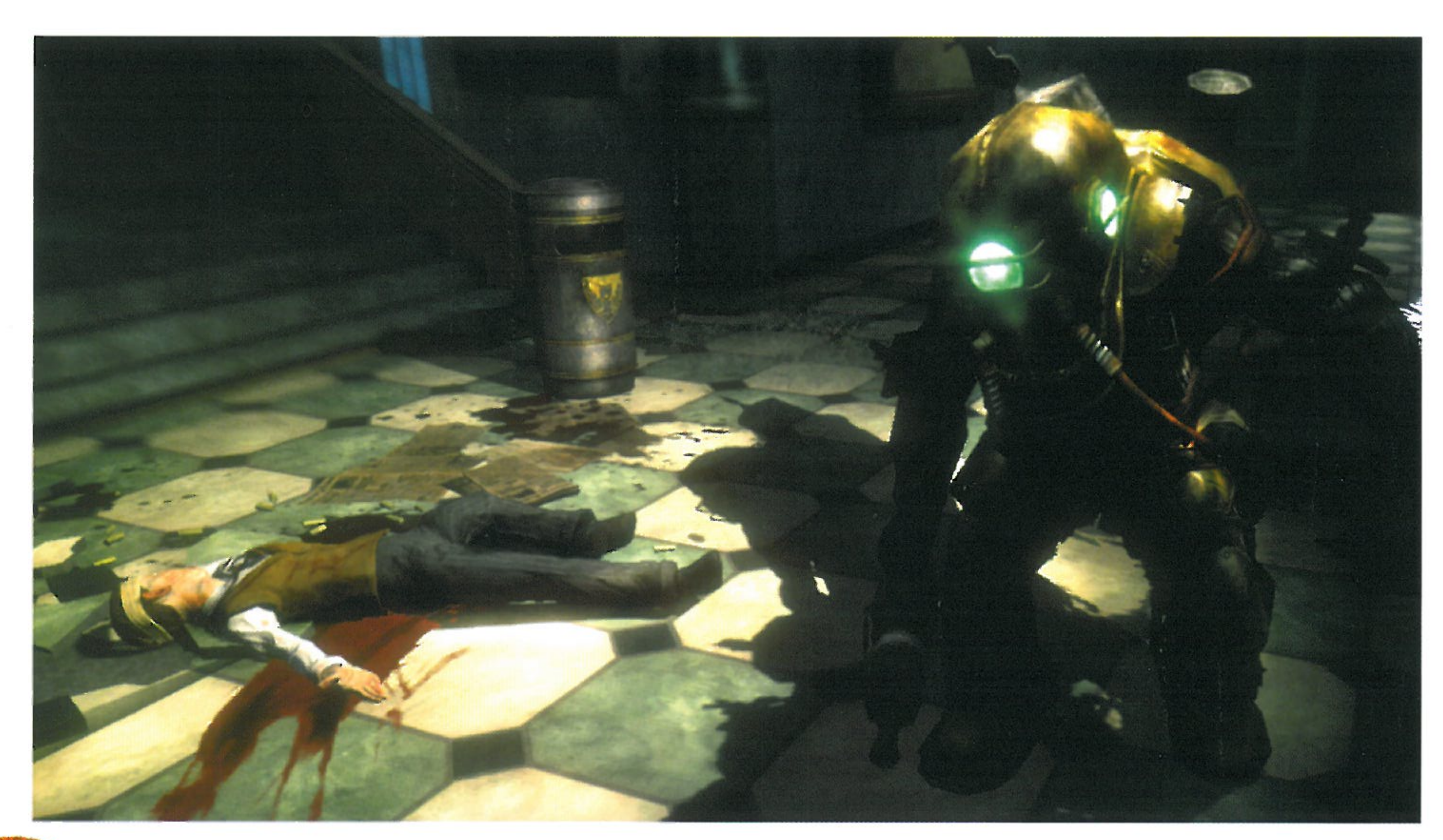
The Witcher es una propuesta tan apasionante como siempre y se está convirtiendo en un ejemplo perfecto de que las cosas buenas siempre necesitan su tiempo.

TONY HAWK'S PROJECT 8



PLATAFORMA: **360, PS2, PS3, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **NEVERSOFT (360, PS3), SHABA (PS2, XBOX)**

Su trailer del E3 era la definición de un *teaser:* muchas promesas y ninguna revelación. A cámara lenta, inclinado y ampliado, el metraje mostraba peculiares monopatines, con especial cuidado en la animación y en la sensación de contacto. Los primeros detalles muestran algo que es más una expansión que una reinvención: los jugadores pueden verse a sí mismos mientras les graban, las rampas y los pilares pueden moverse libremente, y hay que deslumbrar a los peatones más agresivos para ganarse su respeto. Aun así, es más interesante el modo que te permite controlar las caídas para conseguir el daño mínimo y la violencia máxima. Mejoras táctiles como ésta son las que pueden convertirlo, con éxito, en un renacimiento de nueva generación.





BIOSHOCK

B*ioshock* resulta aterrador. Algo que probablemente ya suponías, teniendo en cuenta que viene de la mano de los creadores de *System Shock 2,* pero no te dejes engañar. *Bioshock* resulta aterrador incluso en el E3, dentro de un stand lleno de periodistas, y con el sonido de las demostraciones cercanas colándose entre las paredes.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **IRRATIONAL**
ESTUDIO: **2K GAMES**

Da miedo, en parte, porque su mundo profusamente ilustrado –un paraíso submarino de los 50 en plena decadencia– no se basa en clichés, así que no te da pistas de lo que encontrarás. Da miedo porque su intención no es sólo asustar, sino inquietar: la historia de una civilización utópica reducida al asesinato de niños y al robo de cadáveres para sobrevivir es escalofriante. Da miedo por sus pequeños detalles, como los malignos secretos escondidos en la banda sonora que pensarás que sólo tú puedes oír. Y da miedo porque puede no servir para nada si su jugabilidad basada en la resolución de puzzles y la biomodificación no ofrece un desafío con un buen ritmo. Pero eso se da por hecho en un juego distribuido por Irrational.

COMMAND & CONQUER 3



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PROPIO (EA LA)**

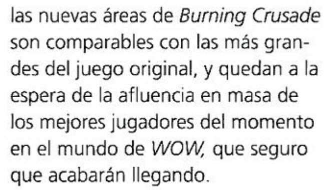
Con Tiberium aún entregado a su invasión post-*Command & Conquer 2*, se ha añadido una nueva herramienta al desarrollo de esta actualización del famoso juego de estrategia en tiempo real, con la llegada de una tercera raza que animará la guerra entre la Global Defence Initiative y la Hermandad de Nod. Se ha prometido un sistema de Inteligencia Artificial que copiará y superará cualquier estilo de juego individual, evitando los puntos muertos y las victorias por puntos, y volverán muchas de las marcas de fábrica de los C&C. Eso sí, el maligno Tiberium es la auténtica estrella, provocando que el territorio se divida en zonas teñidas de colores (verde, azul y rojo) según cuánta superficie haya sido conquistada.

WOW: THE BURNING CRUSADE

Había suficiente personal de Blizzard en el E3 como para dar un golpe de estado. Y no es que lo necesiten: desde desarrolladores hasta taxistas, todo el mundo conoce *World of WarCraft*. Éste es el mayor espectáculo de Blizzard hasta la fecha.

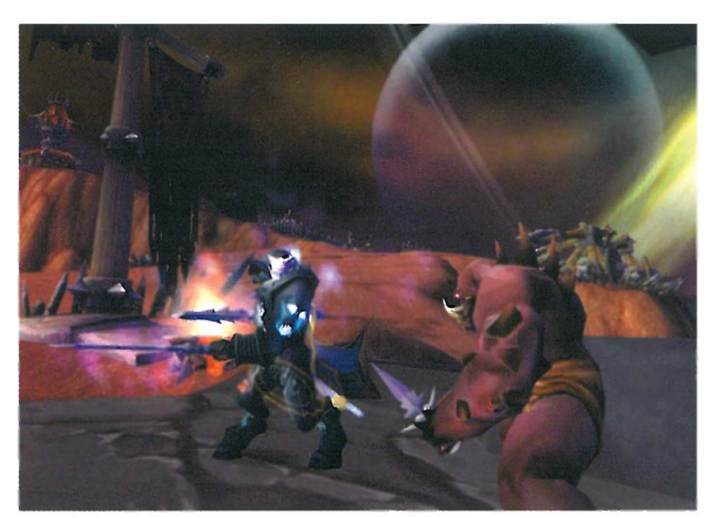
La gran revelación del E3 es la nueva raza de la Alianza. Los exiliados extradimensionales Draenei demostraron ser tan fotogénicos que muchos asistentes pasaron más tiempo deliberando sobre creación de personajes que explorando los nuevos contenidos del título. Todas

PLATAFORMA: **MAC, PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **BLIZZARD**



las nuevas áreas de *Burning Crusade* son comparables con las más grandes del juego original, y quedan a la espera de la afluencia en masa de los mejores jugadores del momento en el mundo de *WOW*, que seguro que acabarán llegando.

Aunque *WOW* tendrá que bajar la cabeza ante los próximos juegos masivos multijugador de tercera generación, *Burning Crusade* –que estará listo cuando tenga que estarlo– podrá hincharse con orgullo.





THE DARKNESS

Fíjate bien en estas pantallas, porque no son lo que parecen. ¿Ves ese dantesco diablillo cortándole la cabeza a su víctima? ¿Ves esos crueles tentáculos sacando a ese coche de la carretera? No son efectos especiales al margen de tu progreso en un *shooter* en primera persona estándar. En realidad forman parte de ti, son manifestaciones de tu propio yo que puedes invocar del lado oscuro, gracias al ente demoníaco que te poseyó en tu último cumpleaños.

Basado en el cómic de Top Cow, y creado por los desarrolladores de *Las Crónicas de Riddick*, dichos fenómenos extraños están integrados tan a fondo en la jugabilidad como el demonio en la mente del asesino a sueldo que protagoniza el juego, Jackie Estacado. Sus poderes crecen cuando entra en el territorio de las sombras, donde sus habilidades se potencian. La ayuda que invoca, pocas veces predecible y siempre grotesca, garantiza que la pauta de "encuentra tu objetivo, mátalo, evita a la policía" siempre puede enriquecerse con experimentos físicos autoindulgentes y con ocasionales decapitaciones con serrucho.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **STARBREEZE**
ESTUDIO: **2K GAMES**







LUNAR KNIGHTS





PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **PROPIO**

El cuarto juego de la serie *Boktai* da el salto a la DS, ya que ahora tiene una base de ciencia-ficción para su estilo gótico. Esta entrega se orienta más hacia la acción, con secciones de *shooter* 3D y sólidos combates a espadazo limpio. *Lunar Knights* también ofrece trucos más específicos de la DS, como silbar para atraer a los enemigos y usar el sensor solar del *Boktai* original para aprovechar lo que, de otra manera, no sería más que tiempo simulado.



GUITAR HERO 2



PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **RED OCTANE**
ESTUDIO: **HARMONIX**

Este juego podría mantenerse eternamente, mientras sigan existiendo clásicos indiscutibles del rock y celebradas canciones de *heavy metal. Harmonix* ha saqueado el panteón de la música guitarrera para incorporar al menos 55 canciones más a su título de continuación. Dependiendo de la melodía, el bajo, la guitarra principal y las secciones rítmicas están disponibles para el jugador. Una mejora importante es el modo multijugador cooperativo, en el que dos jugadores pueden, por ejemplo, tocar sus *riffs* espalda contra espalda en lugar de enfrentarse en un aluvión de solos consecutivos. Se producen así sorprendentes y virtuosas versiones de temas como *Psychobilly Freakout* o *You Really Got Me.*

MOBILE OPS: ONE YEAR WAR

Lejos de la feria, el otro juego estrella de Namco Bandai, *Frame City Killer,* se archivó en secreto, mientras el resto de la empresa se desplazaba para apoyar la 360. Dimps parece una elección algo extraña para un juego de batallas basado en *Gundam,* pero la lejana herencia de SNK de sus desarrolladores parece haberles dejado amplios conocimientos sobre el peso y la velocidad necesarias para hacer justicia al material de partida.

En una versión temprana sin rastro de estrategia, armas o modos multijugador, *Mobile Ops* tiene como única base la experiencia del estudio, pero su punto de partida es irresistible. Como soldado, tus enérgicas carreras provocan un latido de corazón en el *pad;* y si juegas en un Mobile Suit, el estruendo será brutal.

Aunque el título está lejos de desarrollar todo su potencial visual, consigue disimular sus imperfecciones gracias a su asombroso ciclo día-noche: asistirás a una delicada puesta de sol extinguiéndose en la pantalla, antes de dejar paso a una profunda oscuridad. Después, la mañana despierta con reflejos cobrizos en las grises armaduras de los soldados.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **DIMPS**
ESTUDIO: **NAMCO BANDAI**





DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Con un nivel provisional ya mejorado, con *renderizados* de alto rango dinámico y totalmente operativo para la feria, *Dark Messiah* hizo nuevos amigos... Y recuperó algunos antiguos, ya que el director de Arkane, **Raphael Colantonio,** nos dijo que habían recibido la aprobación de Doug Church.

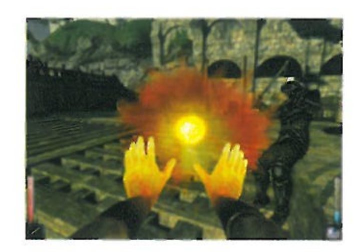
Hay cierto grado de excesos en las acciones de los enemigos, que están siempre demasiado cerca de los precipicios o de objetos en precario equilibrio. Pero el juego ofrece espectáculos divertidos y, cuando está en su punto máximo de sadismo –por ejemplo, en una pelea en una habitación incendiada, con rejas en las ventanas y balcones a punto de derrumbarse–, la sensación de caos a punto de estallar es desbordante para el jugador.

Hay un sistema de peleas estilo *mêlée,* con sangre a borbotones, que hacía torcer el gesto incluso a los jefes de Ubisoft, pero el juego es un apasionante renacimiento para el estudio y para la franquicia.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **ARKANE**









METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIOS: **KOJIMA PRODUCTIONS**

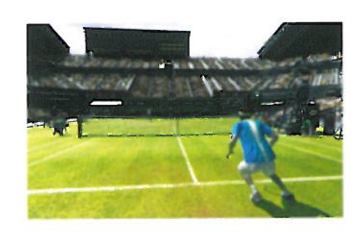
Es probable que todo estuviera planeado así: continuar *Metal Gear Solid 3* con el juego y la historia que lo vinculaba al *Metal Gear* original, serpientes gemelas que conectan dos cabos de la serie, además de un hardware viejo y otro reciente. *Portable Ops* es un refugio para aquéllos que se quejaron de la apariencia de *Metal Gear Acid* como sustituta del habitual estilo MGS.
Es 1970, Snake ya se ha convertido en Big Boss, y el juego sigue teniendo cierto aire estratégico. Los aliados son reclutados para formar una unidad de tropas hecha a medida para dirigirlos en combate y para usarlos en los modos multijugador. Incluye una práctica cámara en tercera persona, y sería estúpido no esperar un *gag* autorreferencial sobre no jugar más con *sticks* gemelos.



VIRTUA TENNIS 3

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SUMO DIGITAL**

Tanto para 360 como para PS3, la versión de *Virtua Tennis* presentada en el E3 estaba completa sólo al 20%. Sin ningún cambio aparente en el temperamento *arcade* de la serie y ninguna sorpresa en pantalla, no había mucho en lo que fijarse. Las versiones parecían casi idénticas. ¿Ha tocado techo la PS3? ¿Funcionaba la 360 en una pantalla peor? Y lo más importante: ¿seguirán siendo indistinguibles las dos versiones una vez se termine completamente el juego? Posiblemente. ¿Habrá algo nuevo en la estructura *arcade* que tanto nos gustaba? Ojalá sea algo más que los tradicionales minijuegos, los torneos insípidos y la molesta imposición de los partidos de dobles. Pero la demostración tenía algo muy convincente, y eran sus gráficos. Los estadios reflejan la grandeza del circuito de tenis profesional, aunque el dibujo del público sigue siendo confuso y los modelados de los jugadores harían avergonzarse a los de *Top Spin*.





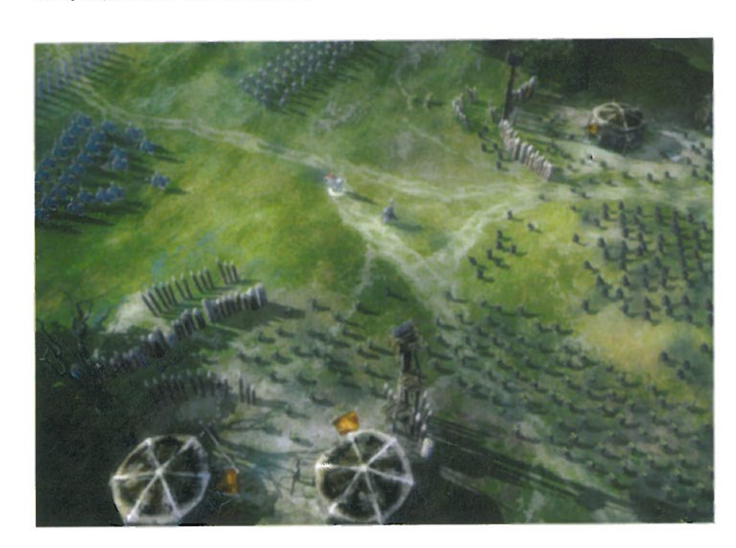
WARHAMMER: MARK OF CHAOS

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO BANDAI**
ESTUDIO: **BLACK HOLE GAMES**

Los jugadores más entusiastas de *Warhammer* pueden tardar semanas en empezar a jugar a *Mark of Chaos*. El juego incluye además la posibilidad de pintar a todo tu ejército, unidad por unidad. Claro está, es totalmente opcional, ya que el principio rector del juego es el de reducir el control de recursos y obligarte a que te dejes el alma en cada ataque.

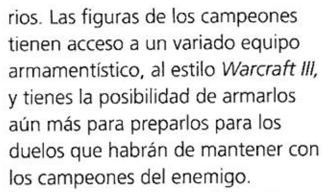
Siguiendo el tradicional sistema de puntos por unidad de *Warhammer*, cuando se producen bajas en tus filas durante la campaña, es posible rellenarlas con exóticos mercenarios. Las figuras de los campeones tienen acceso a un variado equipo armamentístico, al estilo *Warcraft III*, y tienes la posibilidad de armarlos aún más para prepararlos para los duelos que habrán de mantener con los campeones del enemigo.

Un componente multijugador destacado, con estadísticas de victoria/derrota persistentes y opciones de intercambio de miniaturas, redondea un paquete que ha sido desarrollado por y para los fans.





WORLD IN CONFLICT



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **MASSIVE**
ESTUDIO: **VIVENDI**

Mientras *Command & Conquer 3* está ocupado resucitando un juego clásico, el juego de estrategia en tiempo real *World in Conflict* resucita una temática clásica también: se pregunta qué hubiera pasado si la Guerra Fría no hubiera terminado, si la URSS no se hubiera disuelto y hubiera decidido atacar a Estados Unidos y Europa. La clave está en que no hay cuartel base y las unidades que forman tu cuerpo se compran por una cantidad preestablecida de créditos, ofreciendo una gratificación más rápida que otros juegos de estrategia. Se elige un arma (tierra, mar o aire) y el jugador puede utilizar unidades en todas las categorías. El sistema de cámara flexible ayuda a sacarle partido al barullo de esta realidad alternativa, ya que en las partidas multijugador tendrás espacio para hasta 16 jugadores.



GOD HAND

Este título aún no está aprobado conceptualmente por SCEA, según indicaron los presentadores del juego. La continuación de los héroes con más estilo y los peculiares controles de Mikami, *God Hand,* tenía que aparecer justo ahora, en el ocaso de esta generación de consolas, para ofrecer una gloriosa exhibición *arcade*.

El luchador callejero Jean se pavonea y se abre paso a golpes entre bandidos y demonios, con un refinado esquema de control. Las batallas resultan impactantes y llenas de ingenio. Puedes asestar un golpe de gracia con el puñetazo God Hand, que lanza al enemigo 50 metros más allá, o bien con las *Roulettes Techniques.* Muchos prefieren el *Ball Buster,* un golpe sísmico acompañado de un torrente de risas enlatadas.

Hay más en *God Hand* de lo que salta a la vista, pero, por su seguridad en sí mismo y por su frescura, representa un concepto de juego que el jugador aprueba sin reservas.

PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CLOVER**





TRAUMA CENTRE: SECOND OPINION



PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **ATLUS**
ESTUDIO: **PROPIO**

Trauma Centre DS fue un destacado intento de poner la vida de un paciente en manos del jugador. Ahora el título de lanzamiento de Wii *Second Opinion* quiere colocar un quirófano de operaciones entre el jugador y su televisor. El formato de minijuegos de medicina no va a cambiar, pero el mayor control espacial y la adición de los desfibriladores intensifican el realismo de tus acciones de emergencia. Las heridas y las infecciones tienen un relieve más detallado y nauseabundo, con un estilo visual en la línea del carrusel lunático de *Killer 7.* Y en el micrófono del mando podrás escuchar todo tipo de sonidos macabros, desde el gotear de la sangre hasta algún sonoro estertor.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Este no es el juego más emocionante del mundo, y, de hecho, ha sobrevivido a la licencia de juegos de guerra de la que partía, pero a esta bélica colaboración entre la división de PC de Namco Bandai y la empresa InterServ de Taiwán no le falta encanto.

Aunque muchas de sus acciones son predecibles, *Apocalypse* muestra buena disposición a ir más allá de sus raíces tradicionales. Un esquema de control más inmediato, en tercera persona, complementa la funcionalidad del *click* para moverse, y su cámara libre resulta práctica, pues permite al jugador pasar de una vista de pájaro a otra sobre los hombros, y es útil para explorar los vistosos entornos que aparecen en el juego.

Las destrezas de los personajes se adquieren más por el estilo de juego que por la asignación de puntos, lo que provocará el feliz efecto secundario de dinamizar la comunidad multijugador. Aunque dicha comunidad tiene ya demasiados juegos para elegir por culpa del renacimiento de los *action-RPG* para PC.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO BANDAI**
ESTUDIO: **INTERSERV/NAMCO BANDAI**



SID MEIER'S RAILROADS!



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE TWO**
ESTUDIO: **FIRAXIS**

Aunque se ha presentado como una continuación espiritual de *Railroad Tycoon*, abunda la opinión de que podría haber sido un *SimRailroad*. Un punto de vista a ras de suelo, y mapas en los que pesa más lo local que lo continental, permiten a los creadores mostrar un esforzado trabajo humano: desde granjeros trabajando en sus campos de grano a pasajeros esperando impacientemente en las colas de la estación. Aunque el título original trataba de ser una colección de trenes en miniatura para el monitor, es ahora cuando *Firaxis* está obligado a animar un mundo en miniatura alrededor de los trenes. Será interesante ver si ese nuevo dinamismo aumenta el atractivo de esta reinvención del juego.

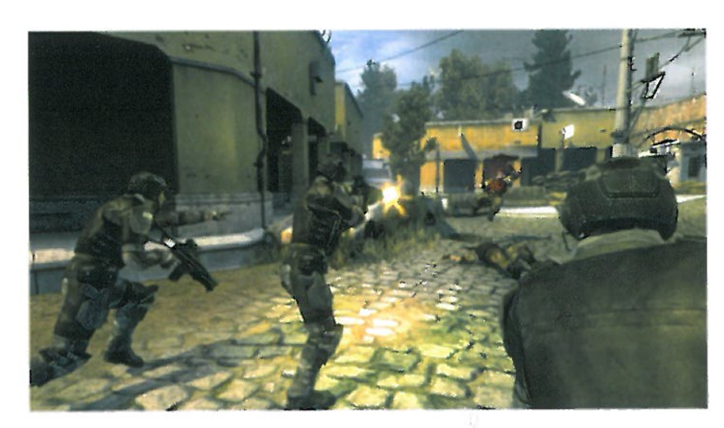
FRONTLINES: FUEL OF WAR

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KAOS STUDIOS**
ESTUDIO: **THQ**

Hubo un tiempo en que los *shooters* en primera persona con elementos de RPG eran una fórmula radical. Pero ese tiempo ha pasado, así que *Frontlines* necesita algo más para que merezca ser recomendado. Su envoltorio no ayuda demasiado: una cruda guerra por el petróleo ambientada en un futuro cercano puede no estar mal, pero no transmite de inmediato el tono del juego. Aunque los entornos sí lo consiguen: el objetivo del juego es avanzar lentamente hacia la línea de fuego, por lo que en cada misión debes moverte con cuidado, con doloroso sigilo, o con audaces saltos, a través de niveles con tamaños que van desde los 3 a los 16 kilómetros.

Los elementos RPG se manifiestan tanto en tu personaje, que gana experiencia con el paso de tiempo, como en su especialización en el uso de las armas, ya que sus habilidades mejoran con la práctica. Si un personaje muere, tomas el control de otro de su pelotón, y, cuando ya no queda nadie en el pelotón, el juego se acaba. Es una táctica que hace especialmente atractivo el modo multijugador completo.





TUROK

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **BUENA VISTA GAMES**
ESTUDIO: **PROPAGANDA**

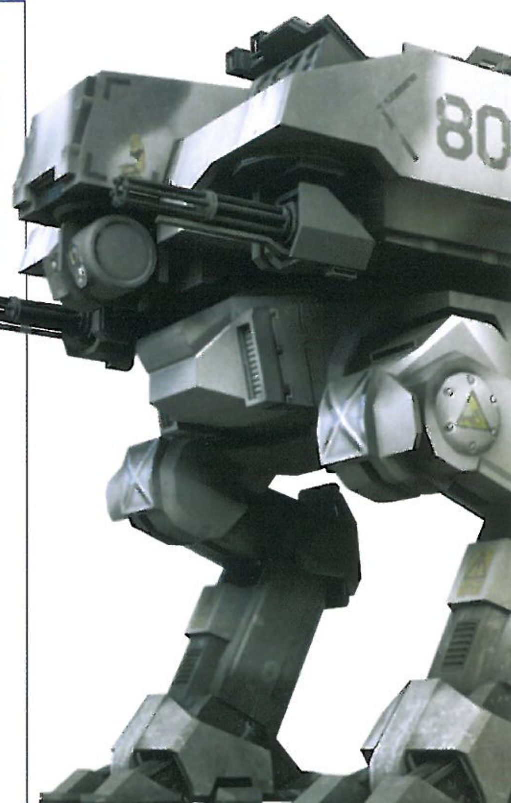
Extraído de los huesos fosilizados de *Acclaim*, el nuevo *Turok* no opta tanto por el camino del cazador de dinosaurios como por el del *marine* espacial: el militar que le da nombre al juego es parte de una brigada de operaciones especiales enviada a neutralizar a un criminal de guerra escondido en un planeta hostil. Pero hay espacio para lo prehistórico en el futuro. Dinosaurios mejorados genéticamente formarán un triángulo de combate entre los enemigos y los aliados humanos. Las impresiones iniciales muestran un estilo a medio camino entre *Metroid Prime* y *Far Cry*, así que todo su trabajo puede venirse abajo si tiene que sobrevivir en la implacable cadena alimentaria de los *shooters* de ciencia-ficción.



BATTLEFIELD 2142

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **DICE**

Battlefield no ha evolucionado lo suficiente como para dar saltos de era de esta magnitud, pero sería injusto despachar a *2142* como un juego superfluo. Dejando a un lado el equilibrio de las armas y el manejo de los vehículos, el juego es más víctima de las circunstancias que de la pereza. Ofrece tantas innovaciones como el motor de la serie, *Battlefield Vietnam*, pero debe enfrentarse al excelente *Enemy Territory: Quake Wars*. El modo Titán, en el que la nave nodriza de los enemigos debe ser invadida y destruida, tiene un gran potencial, mientras vehículos como el Battle Walker no son más que nuevos camiones. Las cargas en espacios abiertos pueden disputarse de forma sencilla, pero entonces los parecidos con *Battlefield 2* no son lo peor que podría ocurrir.





SPECTROBES

PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **BUENA VISTA GAMES**
ESTUDIO: **JUPITER**



Una colección de monstruos RPG, en la que hay que desenterrar a las criaturas protagonistas a golpe de lápiz, luego quitarles el polvo y despertarlas con sonidos.

DRAGON QUEST SWORDS

PLATAFORMA: **Wii** DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO**



Ya está confirmado su lanzamiento; será interesante ver cómo Square Enix reconcilia las batallas de un RPG con el esfuerzo de usar el mando de la Wii como arma.

DESTROY ALL HUMANS 2

PLATAFORMA: **PS2, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **PANDEMIC**



Tratando de compensar el vacío original, se han enlazado las misiones paralelas del *DAH2* al guión. El modo cooperativo es accesible en una doble pantalla todo el juego.

LEGO STAR WARS II

PLATAFORMA: **GC, PC, PS2, PSP, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS** ESTUDIO: **TRAVELLER'S TALES**



Con más vehículos, escenarios más grandes y la posibilidad de crear tu propio Darth Hanwalker. Tanto si te encantó como si te aburrió el original, tienes razones para volver.

B-BOY

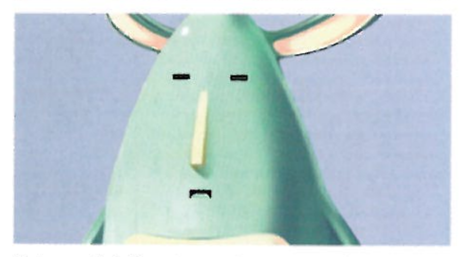
PLATAFORMA: **PS2, PSP** DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **FREESTYLE GAMES**



A los no urbanitas, esta batalla de *breakdance* de Sony les puede parecer un tanto insulsa; pero, si se logra fluidez, podría ser un buen machacabotones.

ELEBITS

PLATAFORMA: **Wii** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **PROPIO**



Todo un safari al uso. Las traviesas cacerías de *Ape Escape* se mezclan con la libertad de movimiento de Wii, mientras el jugador intenta desenterrar a los esquivos Elebits.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **PSEUDO**



Se quitan las abolladuras a martillazos y se añaden nuevas características, sobre todo combates, pero para saber si es una buena secuela hay que echar un vistazo más de cerca.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

PLATAFORMA: **Wii** DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **TOYS FOR BOB**



Downhill Jam cambia sus escenarios llanos por una acción mucho más empinada. Deberían modificar el ritmo para darle al sistema de combo algo más de kilometraje.

SONIC RIVALS

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BACKBONE**



Sonic no se lleva muy bien con las 3D, y en *Rivals* se nota más. ¿Cómo es posible que un personaje que salta de un lado a otro no se beneficie de una pantalla más grande?

FFCC: CRYSTAL BEARERS

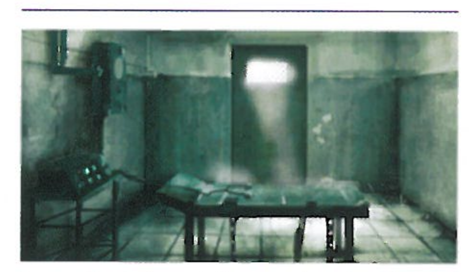
PLATAFORMA: **Wii** DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO**



Final Fantasy: Crystal Chronicles fue la antítesis de la filosofía de Nintendo por conseguir un uso más fácil. El mando de la Wii y sus posibilidades *online* lo remediarán.

SILENT HILL ORIGINS

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **PROPIO**



Tras ampliar el universo del juego con los multimedia de *The Silent Hill Experience*, Konami regresa a los orígenes de la fétida ciudad para descubrir la causa de la enfermedad.

HUXLEY

PLATAFORMA: **360, PC** DISTRIBUCIÓN: **WEBZEN**
ESTUDIO: **PROPIO**



Ya está lista la alfombra de bienvenida para este *shooter* MMO: ciudades con más de 5.000 jugadores y batallas para 200. Lástima que sólo haya tres clases de combate.



ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO EAD**



El viaje posterior al *Wind Waker* de Links tiene su toque, dibujando trayectorias de bumerán y ataques envolventes. ¿Será eclipsado por la *Twilight Princess* de la Wii?

SAMURAI WARRIORS 2

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **OMEGA-FORCE**



Los antiguos personajes envejecen y se añaden otros (Oda Nobunaga y su mujer, por ejemplo); también se eliminan los continuos ataques por otras especialidades de la casa.

MARIO HOOPS 3-ON-3

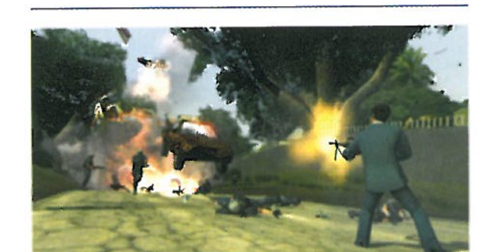
PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **SQUARE ENIX**



La imparable cartera de deportes de Mario se amplía con un juego de comandos más sencillos que la mayoría de los títulos de la DS; muy intuitivo para que resulte más fluido.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

PLATAFORMA: **PC, PS2, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **RADICAL**



Scarface es más solido, tiene buena distancia de tiro y un medidor de testosterona y adrenalina. Pero necesitará mucho más para quitarse la etiqueta de clon de *GTA*.

SAINTS ROW

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **VOLITION**



Nos preocupa que el tumulto urbano parezca sólo algo más elegante que el de el año pasado. La batalla de bandas *online* es su mejor baza para contrarrestar al *GTA*.

GITAROO-MAN LIVES!

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **INIS**



Para un puerto con niveles adicionales, su nuevo formato portátil resulta fresco y dinámico, y los botones, aunque limitados, se adaptan sorprendentemente bien al juego.

EXTEEL

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **NCSOFT**
ESTUDIO: **TEAM BEAM**



NCsoft amplía su juego gratuito y sus actualizaciones de pago con ágiles robots que puedes personalizar para las partidas *deathmatch* y las misiones de equipo.

APE ESCAPE: MILLION MONKEYS

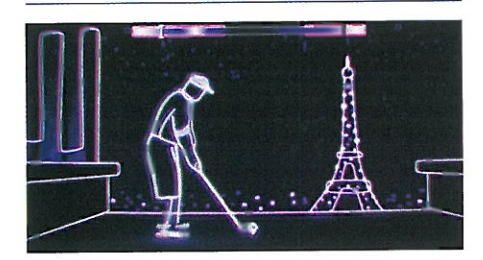
PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **SCEI**



Aunque las anteriores entregas de *Ape Escape* se han descalabrado, *Million Monkeys* ha conseguido escalar puestos, con máquinas gigantes y más ímpetu en los combates.

HOT PXL

FORMATO: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **ZSLIDE**



Con el premio al más impenitente clon de *WarioWare*, lo que más sorprende de *Hot PXL* es su tributo a las raíces de los juegos de Atari, tal y como Wario hizo por Nintendo.

WTF (WORK TIME FUN)

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **D3**
ESTUDIO: **SCEI**



D3 se mete en las aguas turbulentas de los derechos de animación con una localización de *Baito Hell 2000*. Probablemente espere que su colega *Katamari* también se una.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **PROPIO**



Con este paso atrás, *Portrait* recuerda sus comienzos como juego de acción y resalta sus armas más tradicionales con personajes que trabajan juntos para resolver puzzles.

CONTACT

PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **ATLUS**
ESTUDIO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**



No es fácil cogerle el pulso a los RPG después de lo visto en el E3, pero *Contact* fue, sin duda, el punto fuerte de Atlus, y también uno de los más nombrados de la muestra.



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

PLATAFORMA: **360, PC, PS2, PS3, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PROPIO (EA LOS ANGELES)**



Sus auténticos Jeep de la II Guerra Mundial son una nueva forma de recordar el pasado, además de vehículos que los jugadores pueden conducir, y son los primeros en hacerlo.

ROGUE GALAXY

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **SCEA**
ESTUDIO: **LEVEL-5**



Una conversión tan larga, aunque comprensible, supone el enfrentamiento con *FFXII* y *Kingdom Hearts II*, aunque sus duros combates y su complejidad no aburren.

PERSONA 3

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **ATLUS**
ESTUDIO: **PROPIO (R&D 1)**



Se ha podido ver la versión japonesa del RPG de "a clase por el día, vida secreta por las noches". Hay que ver si una más a lo Buffi censura menos a los paganos de la clase.

DEATH JR: ROOT OF EVIL

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **BACKBONE**



Repetición de una de las dos franquicias para la PSP de Konami (una tercera será para la DS), con un segundo personaje añadido y un combate revisado casi agotador.

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **TRI-ACE**



El nuevo RPG de Square Enix es tan atractivo como sugerían la imágenes, aunque, a pesar de los repetidos esfuerzos de Ace, las peleas son más exhibiciones que estrategia.

XIAOLIN SHOWDOWN

PLATAFORMA: **DS, PS2, PSP, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **BOTTLEROCKET**



El desarrollador de *Mark Of Kri* se enfrenta a su más temido adversario, los niños, al convertir al personaje de la Warner Bros en un juego de lucha para cuatro jugadores.

CODED ARMS ASSAULT

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KONAMI**



Un trailer ha mostrado que *Coded Arms* puede dar todo en la PS3, combatiendo los bombaderos por medio un tortuoso código incendiando las calles de la ciudad virtual.

SHINOBIDO

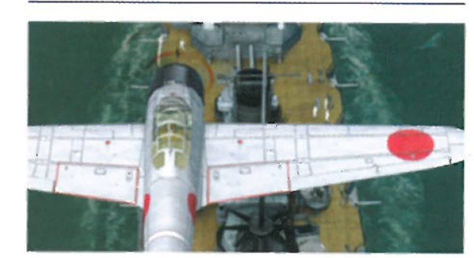
PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **ACQUIRE**



Desde el equipo original de *Tenchu* llega el sim ninja atlético que la PS2 debería haber tenido desde hace años. Su extrema tardanza se suple con una estructura no lineal.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

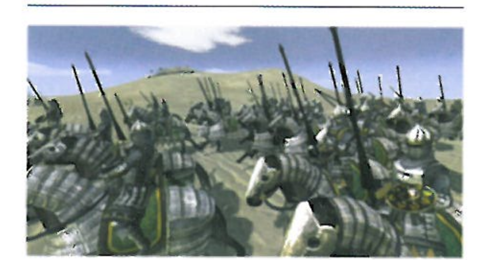
PLATAFORMA: **PC, PS2, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **PROPIO (HUNGRÍA)**



Este híbrido de acción y estrategia aún tiene el alcance de su antecesor, pero su nuevo interfaz y simple sopesamiento de prioridades promete un escenario muy accesible.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **THE CREATIVE ASSEMBLY**



Creative sigue depurando su técnica para la completa simulación de conflictos militares. Ahora desde las Cruzadas del desierto hasta la campaña del Nuevo Mundo.

DRAGON QUEST HEROES

PLATAFORMA: **DS** DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO/TOSE**



Gráficos pero no amenazadores, los temblorosos smileys de *Dragon Quest* se convierten en guerreros para combatir en tanques a medida y unas 100 babosas como aliadas.

DAWN OF MANA

PLATAFORMA: **PS2** DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **PROPIO**



A pesar de la importancia de su linaje, la belleza de *DOM* no tiene nada de malo, ya que en ella se explican los orígenes de *Mana Sword* y *Mana Tree*.



OVERLORD

PLATAFORMA: **360, PC** DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **TRIUMPH STUDIOS**



Parte Pikmin, parte Gremlin, los farfulladores subordinados de *Overlord* arrasan todo con encanto, pero es muy pronto para saber si la novedad se logrará mantener.

BLADESTORM

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **KOEI**
ESTUDIO: **OMEGA FORCE**



El material Alpha de este cortador de cabezas en un escenario europeo acabó con unas 5.000 puñaladas, y vencido por su más directo rival para la 360, el *Ninety-Nine Nights*.

FORMULA 1 06

PLATAFORMA: **PS2, PSP, PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **PROPIO (STUDIO LIVERPOOL)**



Que la PSP pudiera actuar como retrovisor era lo menos interesante. Este título modela los daños en el interior y el exterior, y tiene en cuenta la intimidación de la IA.

RED STEEL

PLATAFORMA: **Wii** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **PROPIO**



No se ha dado ninguna razón de por qué sus mandos de aspecto reticular son más lentos que antes; al menos se sustituyeron los viejos bancos de pruebas por contenido.

DEAD OR ALIVE: XTREME 2

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **TECMO**
ESTUDIO: **TEAM NINJA**



A la alineación de Microsoft le falta broncearse; el mutideporte *DOAX* fue sólo un trailer de voleibol con algunas aburridas escenas del *DOA4*. Pero aún están empezando.

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **KUJU**



Kuju incorpora detallitos en las reglas de *D&D* y crea un interfaz de muy fácil acceso para el usuario de PSP. Aunque personalizable, es algo que se podría mejorar.

GODS AND HEROES: ROME RISING

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **SOE**
ESTUDIO: **PERPETUAL**



El combate de este MMO es la excusa para el habitual intercambio de golpes del género. Sería más interesante que los propios dioses o los compañeros de IA ayudaran.

BATTLEZONE

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **PARADIGM**



Dándose una vuelta por lugares alejados de sus orígenes (Rusia, China, la Antártida), este combate de tanques flotantes debería ser una alternativa a *Twisted Metal*.

CODED ARMS: CONTAGION

PLATAFORMA: **PSP** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **PROPIO**



En su segundo round, el *ciber-shooter* portátil deja atrás las fases generadas al azar pero sigue siendo una distopía con una mala iluminación industrial.

SUPERMAN RETURNS

PLATAFORMA: **360, DS, PS2, PSP, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PROPIO**



Puedes explorar más ciudad que la última vez, pero el ambicioso título de Tiburon venía con poco más que unas interacciones sencillas y unos combates.

VIRTUA FIGHTER 5

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **PROPIO (AM2)**



Unas supuestas pantallas de la PS3 salieron rápidamente a la luz a raíz del anuncio de exclusividad, pero era difícil creer que la fuente fuera otra que Lindbergh.

GOLDEN AXE

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SECRET LEVEL**



El nuevo estudio de Sega lo convierte en un RPG de acción: en él trabajan ex-desarrolladores de *Gauntlet: Seven Sorrows*. Ojalá que no sufra una reducción tan innoble.

NUEVO



VIEJO



POR QUÉ LA GENTE CREA NUEVO *SOFTWARE* PARA LAS VIEJAS MÁQUINAS

Aparte del miedo a quedarse sin trabajo, lo que mueve a diseñadores e ingenieros a seguir la corriente tecnológica es la promesa de nuevas oportunidades. Podría ser un modelo sencillo de oferta y demanda para los fenómenos audiovisuales el que marcara el ritmo en la industria del videojuego, pero el estribillo que se escucha a menudo en las conferencias de desarrolladores es que la potencia de *renderizado* va de la mano con la potencia para crear. Tienes que emplear tal tecnología para que tus juegos sean mejores. Pero ahora explícale eso a alguien que se dedica a desarrollar juegos nuevos para la Mega Drive.

La filosofía que subyace detrás de esta paradójica tendencia es sencilla: quedaos con vuestros simuladores y vuestros ROMs, que nosotros seguiremos con nuestras consolas y ordenadores. Es una cuesta resbaladiza que comienza con el habitual entusiasmo *retro* y termina llevándote de vuelta a aquellos tiempos en que para jugar había que empezar por meter un cartucho en una ranura. Pero, incluso con el retorno de los elementos más físicos de los juegos, la consola no resucitará si no la acompaña esa sensación de anticipación tan conocida: la perspectiva de juegos nuevos creados en exclusiva para ella.

Gracias a la accesibilidad de simuladores y herramientas de código abierto, los miembros de esta comunidad de creaciones caseras ha creado un catálogo de *remakes* de muchos juegos clásicos, además de traducciones hechas por los propios aficionados de estos juegos. Pero, para las personas que aparecen en las páginas siguientes, el código es solamente la mitad de la respuesta. Para hacer un juego nuevo para un sistema antiguo, creen ellos, tienes que hacerlo por dentro y por fuera. Esto no es simulación de hardware, sino simulación industrial.

THE BEGGAR PRINCE

NUNCA ES DEMASIADO TARDE PARA APRENDER UN IDIOMA NUEVO

Cuando **Brandon Cobb** anunció un nuevo título para Mega Drive en agosto de 2005, hizo más progresos con el soporte que prácticamente ningún otro proyecto casero hasta la fecha. Cuando todos vivimos ya en la era de la distribución digital, dedicarse a distribuir un juego en formato cartucho tenía ese perverso encanto que les suele encantar a los que se dedican al marketing. *Beggar Prince* es un juego de rol 2D que tienen algo parecido a series del estilo de *Dragon Quest* y *Lunar.* Su origen es el olvidado título *Xin Qi Gai Wang Zi,* obra de un estudio de desarrollo taiwanés llamado C&E.

"En cuanto me puse a jugar con él, descubrí que me gustaba mucho más que la mayoría de RPGs taiwaneses que encontré para la plataforma –explica Cobb con entusiasmo–. Los gráficos son bellos, los personajes especiales, la historia interesante y divertida, y hay más animación que en cualquier típico juego de rol para Mega Drive. Además, el sistema de combate está bien ejecutado y, una vez que te enganchas al juego, la experiencia no decae en ningún momento".

En 1998 Cobb había puesto en marcha una página web para seguidores de *Super Fighter,* un juego de lucha taiwanés que llamó la atención de Chang Chih Kai, artista del juego original. Compró los derechos de ese juego a sus creadores originales y lo lanzó como *freeware* para PC, bajo los auspicios de una compañía recién fundada, Super Fighter Team. Con este lanzamiento consiguió el apoyo de los jugadores en su país natal, lo que animó a Cobb a investigar más sobre el patrimonio taiwanés de juegos en busca de posibles continuaciones.

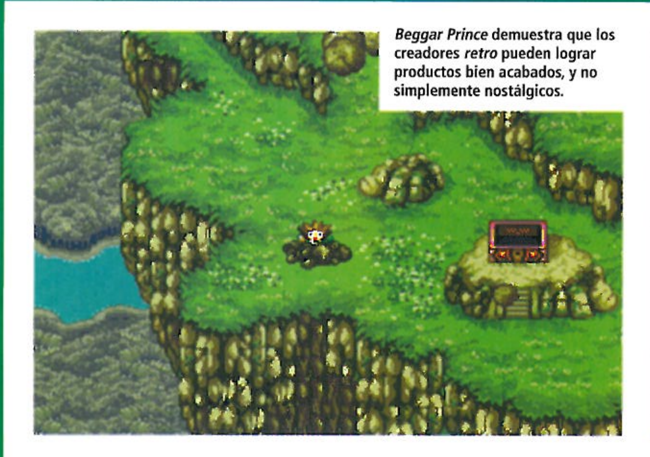
Tras descubrir un ROM pirateado y modificado de *Xin Qi Gai Wang Zi,* decidió ofrecer el título por primera vez al público occidental. "Era fundamental utilizar el hardware original. Los enamorados de la Mega Drive saben de qué hablo; para ellos, un simulador es inservible".

Una vez comprado el código, el siguiente escollo fue la traducción. "Derrick Sobodash, nuestro programador de guión, resolvió el trabajo rápidamente, pero con cuidado. Yu Chen Shih, nuestro traductor jefe, tradujo el guión en un tiempo récord". Pero los errores del código original supusieron un desafío todavía mayor. "Era tan importante para mí eliminarlos que decidí parar el proyecto hasta que pudiéramos localizar a expertos en esa tarea. Terminé incluyendo en la lista a Zhi Zhao y a Li Liquin, dos programadores chinos magistrales que ya estaban trabajando en proyectos para la Mega Drive".

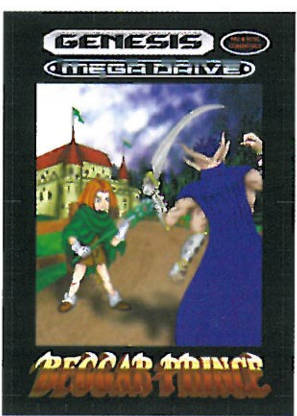
Encontrar a alguien dispuesto a producir el complejo diseño de Cobb no fue fácil, y tuvo que negociar con diez fabricantes para encontrar uno que encajara. Ahora que ya está próxima la fase final del lanzamiento y los análisis, cabe preguntar al creador si confía en el éxito. *"Beggar Prince* no necesita vender un millón de copias –replica–. No pretendo hacerme rico y famoso. Yo necesito que el juego salga a la calle, y creo que hay muchas otras personas que se lo han ganado".
www.beggarprince.com

PRÍNCIPE DE LAS PULLAS

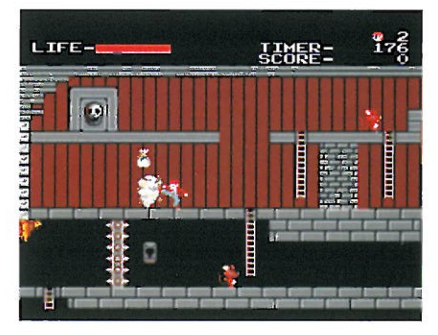
El carácter parlanchín de Cobb le distingue de la mayoría de esos tipos silenciosos, retraídos y adustos que componen la escena *retro.* Su forma de trabajar no le gustó mucho a RW Bivins (entrevistado en la página siguiente), responsable del distribuidor OlderGames, que era originalmente el supervisor previsto para la distribución de *Beggar Prince.* Bivins afirma que Cobb no ha conseguido ofrecer ninguna prueba de su capacidad para responder a los encargos que se le hacen. Por eso dice que su juego es sólo humo. Cobb, mientras tanto, se muestra inalterable. Cuando se le pregunta sobre los retrasos, menciona problemas con el ajuste manual en los cartuchos ("Un material muy divertido, por otra parte") y el deseo de acumular más pedidos, con el fin de evitar el pirateo. "No les guardo ningún rencor a OlderGames –asegura– y no tengo ninguna intención de desacreditarles".

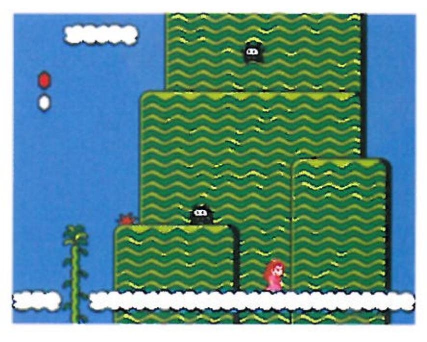


Beggar Prince demuestra que los creadores *retro* pueden lograr productos bien acabados, y no simplemente nostálgicos.











NES REPRODUCTIONS

Leon Kiriliuk, de NES Reproductions, está especializado en crear cartuchos a partir de imágenes ROM, utilizando material gráfico original y las llamadas *donor carts.* Aunque pueda parecer complaciente, Kiriliuk se apresura a subrayar su importancia para la comunidad de los juegos. "No es nada nuevo, pero me di cuenta de que había dos grupos diferentes en lo referente a las reproducciones: los usuarios que sabían cómo hacerlas, pero no se molestaban en compartirlas, y los que querían los juegos, pero no tenían capacidad para hacerlos ellos mismos. Y así nació para mí una nueva línea de negocio. Muchos cartuchos de Nintendo no se habían reproducido al 100%; hacerlo correctamente sólo podía conseguirse si trabajábamos con una NES de verdad". Si se le pregunta a Kiriliuk si el negocio está creciendo, contesta apasionado: "Desde luego. En las consolas más antiguas los desarrolladores no tenían más alternativa que crear juegos de calidad. Dos botones y un *d-pad*... ¿qué más podría pedir un loco por lo *retro?*"
www.nesreproductions.com



OLDERGAMES

EL REFUGIO DE LOS MAYORES QUE VUELVEN A SER NIÑOS

Si no está en las tiendas, es que lo estamos buscando", asegura **RW Bivins,** director creativo y propietario de OlderGames, "la casa distribuidora de todo lo que tiene que ver con el juego *retro".* Bivins empezó compatibilizando su tragajo en la escena retro con su puesto como miembro de The Geek Squad, el equipo de soporte técnico de la cadena estadounidense de tiendas Best Buy. Entonces Bivins distribuía títulos previamente desconocidos para el soporte Philips CD-i. Continuó con un flujo de lanzamientos denominados 'aftermarket' para plataformas como Neo-Geo CD y Sega Saturn. OlderGames se encuentra también en posesión de ciertos 'santos griales', como una copia máster de *Half-Life* para Dreamcast, una versión de *Aliens vs Predator* para la Atari Lynx, y un juego de Mario no comercializado, de nuevo para CD-i, titulado *Super Mario's Wacky Worlds.*

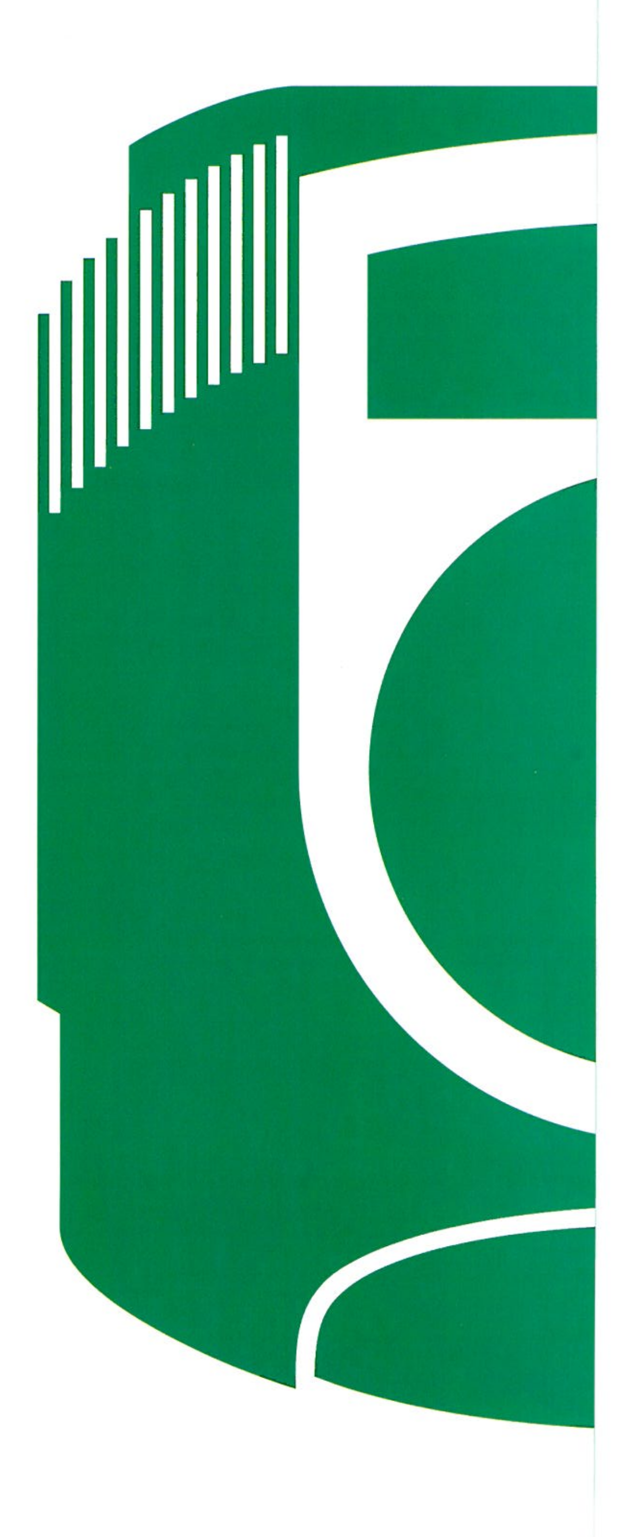
Pese a su historial de lanzamientos *retro* viables comercialmente, algunos de los futuros proyectos de Bivins resultan algo ambiciosos, por decirlo suavemente. Entre sus ideas describe un MMO con el título *K3 Project,* que aspira a ser "una mezcla de *Commander & Conquer* y *Civilization Online",* y otra iniciativa titulada *Knurdz,* un juego que le gustaría orientar hacia el mercado masivo. *"Knurdz* funcionará como nuestro brazo comercial para la generación actual. Tenemos la mirada puesta en Xbox Live Arcade y en el futuro servicio *online* de la PS3".

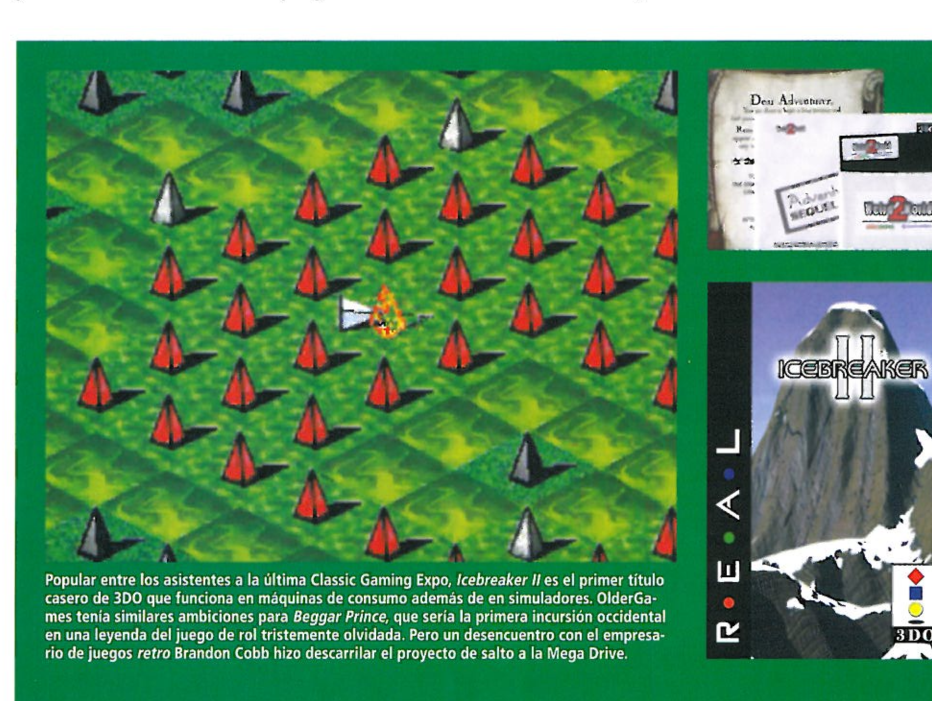
Sin embargo, Bivins se apresura a subrayar su compromiso con sus raíces. "OlderGames ha apoyado el desarrollo casero de juegos desde su nacimiento, y siempre estará ahí para asegurarles un futuro a los desarrolladores independientes para plataformas clásicas de juegos. Hay poco dinero que ganar en el desarrollo de juegos clásicos".

Uno de los proyectos actuales de la compañía es *Icebreaker II,* una continuación del estrafalario título de acción y estrategia lanzado por 3DO en 1995. "Contendrá más enemigos, más niveles, diez minijuegos y versiones del prototipo original tanto de *Icebreaker* como de *Icebreaker II* –adelanta Bivins–. Estoy entusiasmado con este próximo lanzamiento, creo que tiene una importancia histórica. Lo hemos encriptado con éxito para jugar con él en consolas 3DO de consumo, algo que solamente The 3DO Company pudo hacer en el pasado. Esto ayuda a preparar el terreno para nuevos lanzamientos *aftermarket* para 3DO".

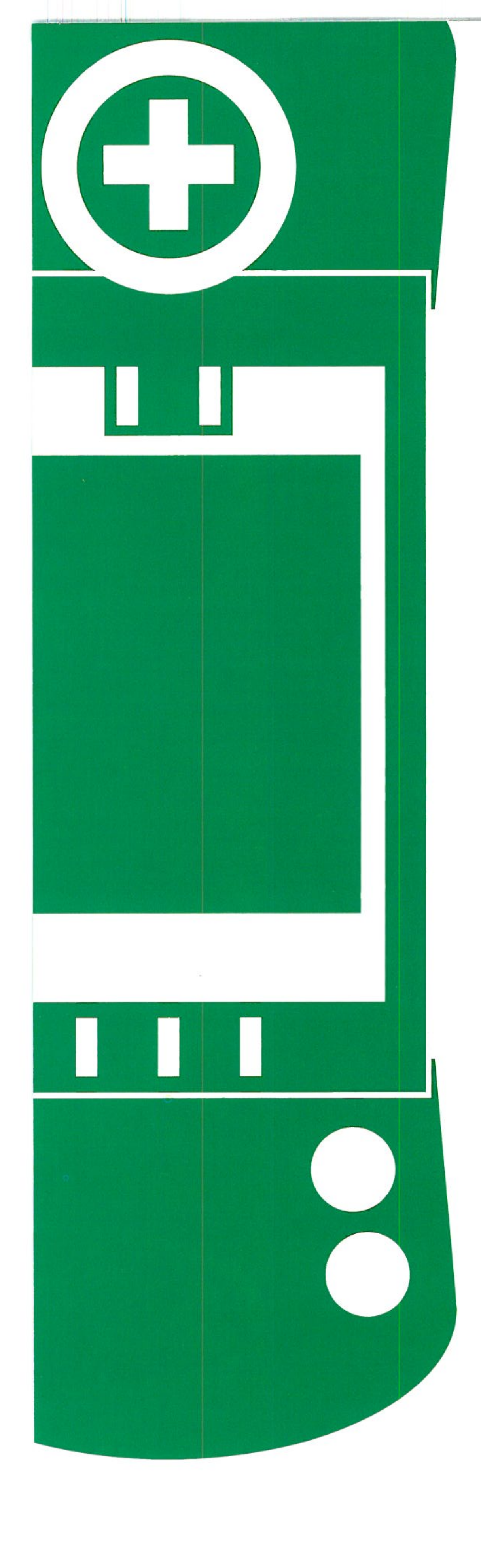
El título *Frog Feast* de Charles Dioty para Sega CD es otro juego original apoyado a lo largo de su desarrollo por OlderGames y luego editado. Por ser un sencillo título de acción, y un homenaje al *Frog Bog* de Intellivision, se ha posicionado como título de máximo atractivo *retro,* sobre todo porque su creador es conocido por títulos como *Defender of the Crown* para la Game Boy Color. OlderGames incluso ha desarrollado sus propios títulos internos, y el juego de aventuras de texto *Weird World,* del propio Bivins, para C64. "El título de *Weird World* ('Mundo Extraño') nos pareció el más adecuado para un juego que empieza diciendo: '¡Qué maravillosa mañana!', y en el que te asomas a la ventana y lo primero que ves es un cerdo".

www.oldergames.com





Popular entre los asistentes a la última Classic Gaming Expo, *Icebreaker II* es el primer título casero de 3DO que funciona en máquinas de consumo además de en simuladores. OlderGames tenía similares ambiciones para *Beggar Prince,* que sería la primera incursión occidental en una leyenda del juego de rol tristemente olvidada. Pero un desencuentro con el empresario de juegos *retro* Brandon Cobb hizo descarrilar el proyecto de salto a la Mega Drive.



ALTEN8

LA COMPAÑÍA LLEVA EL SALTO DE PLATAFORMA A UN NUEVO NIVEL

Mientras OlderGames sigue preparándose para la expansión, una compañía británica ya está licenciando material *retro* para otros formatos. "Alten8 nació de la idea de que los juegos *retro* no estaban ni mucho menos acabados –afirma su fundador, **Paul Andrews–** y de que tenía que existir un hueco en el mercado para los juegos *retro* comerciales. Nos las hemos arreglado para obtener más de 500 licencias de juegos nuevos para equipos de esos con los que solíamos jugar hace tiempo, como el Sinclair Spectrum, el Commodore 64, el VIC-20, el Amiga e incluso el Atari".

"Mi idea inicial con respecto a los juegos cambió muy pronto, porque yo pensaba que trabajaríamos en la producción y venta a pequeña escala de juegos para sistemas antiguos. Pero entonces empezamos a trabajar en conversiones para teléfonos móviles. Una parte de la comunidad de jugones considera que nosotros somos el enemigo, pero no entiendo por qué, pues en realidad intentamos apoyar equipos de desarrollo y juegos caseros e independientes. Hay un sector en la comunidad que percibe que, si un juego ya no está en las tiendas, pasa a pertenecerles, y pueden distribuirlo como quieran".

Uno de los títulos nuevos sobre plataforma antigua de Alten8 es el trabajo de los estudiantes Amy Worthington y Alex Shaw. Se trata de una aventura de plataforma para Amiga titulada *Mr Beanbag.* "Dentro de poco estará listo –asegura Paul Andrews–, aunque nos ha llevado más tiempo del que esperábamos. Vi una versión de prueba funcionando en CGEUK2, y la gente se pasaba todo el día jugando con él. Queremos llevarlo a PC y a otras plataformas".

Encantado de tener otros proyectos paralelos, Alten8 está dedicando gran parte de su trabajo de marketing al título de aventura *Oracle.* "Este será ese juego que estoy deseando hacer para el gran público –declara Andrews–. Ha sido creado por nuestros propios codificadores, trabajando conjuntamente con Blossom Soft, y en él tenemos potencialmente uno de los mejores juegos del año para móviles. Tiene unos gráficos impresionantes [para su plataforma] y es fruto de la dedicación y el trabajo. Si tuviéramos que definirlo, diríamos que se trata de un juego creado por jugadores para jugadores".

Otros proyectos de la atestada carpeta de planes de la compañía son el *revival* de un juego que se convirtió en un clásico de Spectrum, el título *3D Ant Attack,* que se podrá jugar en simulador y en otros formatos, junto a un ambicioso impulso para asegurarse el estatus de distribuidor de GBA con Nintendo. "Tenemos ganas de hacer una versión de *Mr Beanbag* para DS lo antes posible –afirma–. Esperamos estar en la primera fila de empresas a las que llamar para sacar juegos caseros, y creo que la tendencia *retro* no ha hecho más que empezar".

www.alten8.com



Alten8 posiciona *Oracle* (izquierda) como un futuro clásico entre los juegos de rol para móviles, mientras que *The Last Vampire* (arriba, izquierda) es una adaptación de Spectrum para el mismo formato. Pero la compañía se niega a vincularse a una sola plataforma, *Shokrok Throwdown* (arriba, derecha) es un futuro título deportivo para PC, y *Mr Beanbag* es un plataformas de 40 niveles para AGA Amiga.

SONGBIRD PRODUCTIONS

CÓMO CONVERTIR UN JAGUAR Y UN LINCE EN GATITOS DE COMPAÑÍA



La versión de *Protector* de Songbird le ha reportado a la compañía una buena reputación por su trabajo artesanal tanto en el empaquetado final como en el código. La calidad del manual y la caja es similar a la de los lanzamientos comerciales.

C**arl Forhan** tiene 35 años, está felizmente casado y es padre de tres hijos, así que cabría esperar cierto grado de convencionalismo en su punto de vista. Entonces descubres que su obsesión es defender la causa del Atari Lynx y del Jaguar desarrollando su última gama de títulos. "En 1998 creé una herramienta de sonido para la Lynx llamada SFX que me ayudara en mi propio desarrollo de juegos. Pregunté en internet si alguien estaría interesado en ella, y, para mi sorpresa, me la pidieron aproximadamente 100 personas en sólo unas semanas. Después vinieron unos cuantos juegos más para Lynx, y conseguí los derechos para mi primer juego incompleto para Jaguar, titulado *Protector*".

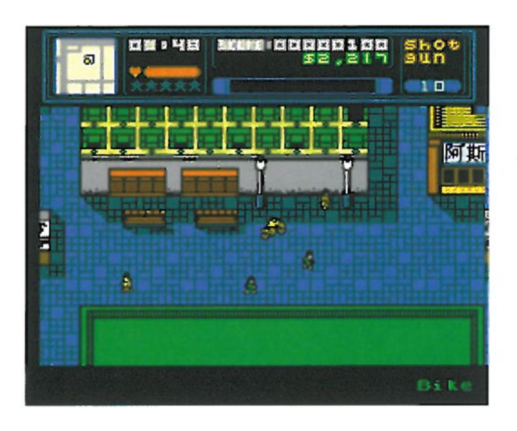
Ese clon de *Defender* –que fue un juego para Amiga llamado Datastorm, después una versión no comercializada para Mega Drive y finalmente una adaptación inconclusa para Jaguar– sigue siendo el más popular de los lanzamientos de Forhan. "Es un *shooter* de la vieja escuela pero con gráficos de 3DStudio actualizados, enormes explosiones, recargas y todo eso. Es también el único juego para Jaguar que he licenciado con el código fuente, lo cual fue genial, porque me permitió hacer un montón de mejoras. El juego que tenía a finales de 1998 estaba completo, al 60-70%. Ya se podía jugar con él, pero requería mucho trabajo. Estuve diseñando docenas de niveles, aumentando los enemigos, creando efectos y canciones nuevas e incluso resolviendo errores de la fuente original. El juego gustaba porque nadie sabía de él, pero estoy orgulloso de haber lanzado otros juegos como *Skyhammer* y *Cybervirus*, porque eran juegos que los incondicionales de Atari pensaban que habían desaparecido".

"Jugar en el hardware original con estos juegos es muy gratificante. Un mercado limitado puede subsistir fabricando juegos adquiribles mediante una tarifa –GameTap, por ejemplo, o los planes futuros de la Wii de Nintendo–, pero en mi nicho de mercado, centrado en Jaguar y Lynx, tiene sentido crear CDs y cartuchos reales. Los aficionados no sólo quieren jugar... quieren algo que puedan coger y enseñar físicamente".
www.songbird-productions.com

GRAND THEFTENDO

EL PROYECTO RETRO DE RELOCALIZACIÓN MÁS AMBICIOSO

G*TA* en NES. Parece algo sencillo, pero en realidad es casi increíble. "Yo diría que la mayoría de los elementos de dinámica del juego de los títulos modernos podrían eliminarse en las generaciones más antiguas de sistemas", propone **Brian Provinciano,** que está ocupado actualmente ilustrando esta opinión mediante la creación de un original homenaje a *GTA*, utilizando su propio ensamblador de alto nivel para NES, NESHLA. *"Grand Theftendo* se pensó en principio como un *remake* de *GTAIII*. Sin embargo, para estimular mi creatividad, tomé la decisión de generar un juego nuevo. Ni el guión ni los personajes están tomados de *GTA:* son todos originales".



El trabajo diario de Brian en Backbone Vancouver (originalmente Digital Eclipse) consiste en trabajar en títulos para PSP, así que se lo pasa bien trabajando en NES como hobby. "Yo no diría que los desarrolladores lo tengan fácil hoy día, pero las cosas son bastante distintas. Con las consolas modernas nos sigue preocupando la memoria y la potencia de procesado, pero al mismo tiempo los diseñadores pueden ser muy creativos. Con el desarrollo de títulos más antiguos es la propia máquina la que controla gran parte del diseño. Esto es lo que les da a estos juegos ese estilo clásico que nos gusta".

"Con *Grand Theftendo* fui introduciendo las prestaciones que encajaban. Cuando terminaba una tarea me preguntaba: '¿Qué debería hacer a continuación?' Aunque no esté terminado, siento que el juego será mi mejor trabajo... y tengo algo en reserva. Es posible que se lance sobre cartucho, aunque tendré que valorar la situación cuando sea el momento adecuado".
www.grand-theftendo.com

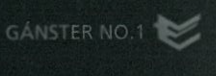


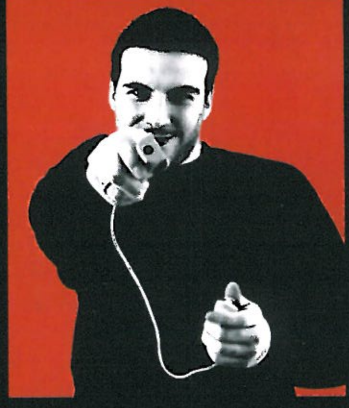
Microsoft no es la única compañía que estudia lanzar un nuevo *GTA* en 2007. Pero el juego necesitaba demasiada dedicación, y su alcance se redujo al distrito Portland de *GTAIII*, sacrificando los barrios de Staunton Island y Shoreside Vale. Pero finalmente el juego ofrece todo el mapa de la ciudad.

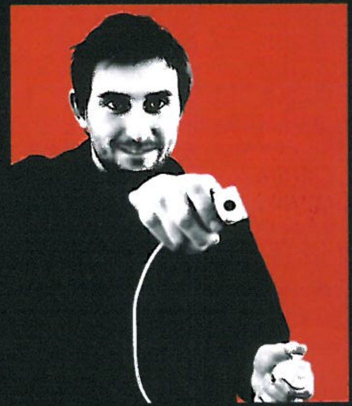


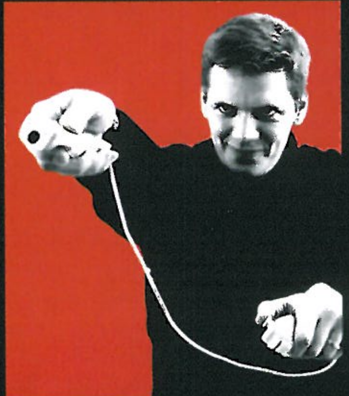
GÁNSTER NO. 1

DISPARAR EL PRIMER TIRO Y ASESTAR EL PRIMER NAVAJAZO EN LA WII EXIGE JUGAR CON PULSO FIRME. ¿LO CONSEGUIRÁ EL *RED STEEL* DE UBISOFT?









TÍTULO: **RED STEEL**
PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **IN-HOUSE**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **NO PREVISTO**

Aunque la DS iba viento en popa y su librería de software no paraba de crecer, una pregunta atormentaba a Nintendo. ¿Cómo mantener a su escuadrón de héroes en la próxima generación de juegos, más competitiva y más avanzada tecnológicamente? La respuesta parecía obvia: bastaba con ofrecer tecnología sin competencia, y convertir al jugador en un nuevo héroe. Lo que saliera en la pantalla de la Wii era tan poco importante que en su debut en el TGS no se presentaron ni películas ni ningún material de juegos. Las prácticas industriales convencionales se pusieron patas arriba con una promo que se concentraba simplemente en la acción frente al televisor, donde un mando *manos libres* permitiría mover no sólo las manos, sino también el cuerpo de los jugadores. O eso dijeron sus creadores.

Y, para seguir con ideas revolucionarias, el primer título publicado ni siquiera era un juego propio, sino *Red Steel* de Ubisoft, un estruendoso choque de balas y espadas, una síntesis de tradiciones de Oriente y de Occidente. Sobre este juego, desarrollado por un equipo internacional ubicado en París y dirigido por los creadores de *XIII*, ha recaído la responsabilidad de evitar un enfrentamiento que Nintendo hubiera querido que no existiese: el de las promesas frente a la realidad.

"Nintendo nos convocó a una reunión en 2005 –explica el productor, **Damien Moret**– en la que transmitieron la idea básica [de Wii] a nuestro director editorial. No teníamos documentación, ni una sola imagen. Parte del equipo se fue a Japón para ver una maqueta a escala del hardware y unas demos. Ni siquiera entonces sabíamos cómo funcionaría. La información sobre la potencia del hardware llegó después, por correo. Nos interesaba



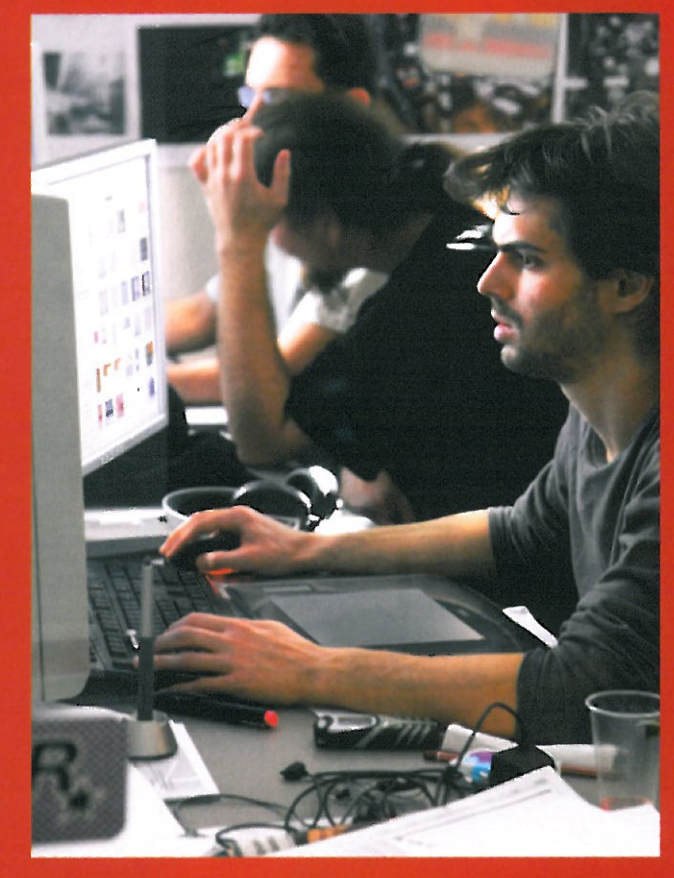
TIRO AL MUÑECO

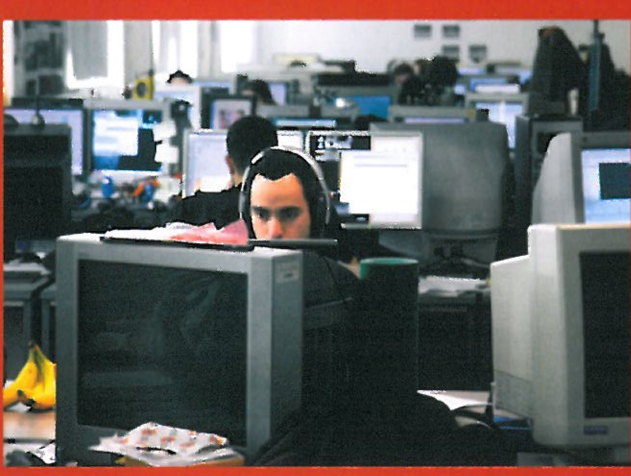
***Red Steel* todavía no puede aclarar el misterio de la potencia visual de Wii. En línea con la filosofía de Nintendo de priorizar la interfaz, el equipo acababa de recibir el kit de desarrollo poco antes de realizar esta demo. Mientras, el desarrollo se realizaba en un PC de un nivel técnico a medio camino entre la GameCube y la Xbox. La pregunta obligada era si una máquina con una capacidad de cálculo físico tan limitada no causa problemas al abordar las interacciones físicas. "Cuando empezamos a trabajar en el juego *XIII* –recuerda Moret– disparábamos a unos muñecos y no había interacción con nada más, lo que daba al género un aire artificial. Después introdujimos otras formas de interacción. La física es una de ellas, pero no la única. Cuando disparas a un objeto que tiene propiedades físicas, cae naturalmente. Pero hay otras vías para lograr el mismo efecto".**

muchísimo saber cómo quería Nintendo cambiar el mercado, y les dijimos: 'Mirad, si queréis que esta consola funcione, tenemos que ponernos a trabajar juntos para crear juegos geniales, impecables'. Ellos pensaban que lo más importante era el mando, y no los detalles de lo que iba dentro de la caja. Nosotros queríamos trabajar primero en la interacción, y sólo después ponernos a hablar de tecnología. Lo único en lo que coincidimos al principio fue en hacer un juego en primera persona, y, cuando Miyamoto e Iwata nos mostraron el prototipo de la consola en agosto de 2005, dividimos a nuestro equipo en dos departamentos: uno de diseño, dedicado a buscar siempre nuevas formas de jugar, y el otro dedicado a la ingeniería. Cuando recibimos el primer mando, empezó una especie de partida de ping-pong entre los dos departamentos para tratar de alcanzar el equilibrio entre las dos cosas, originalidad y mecánica".

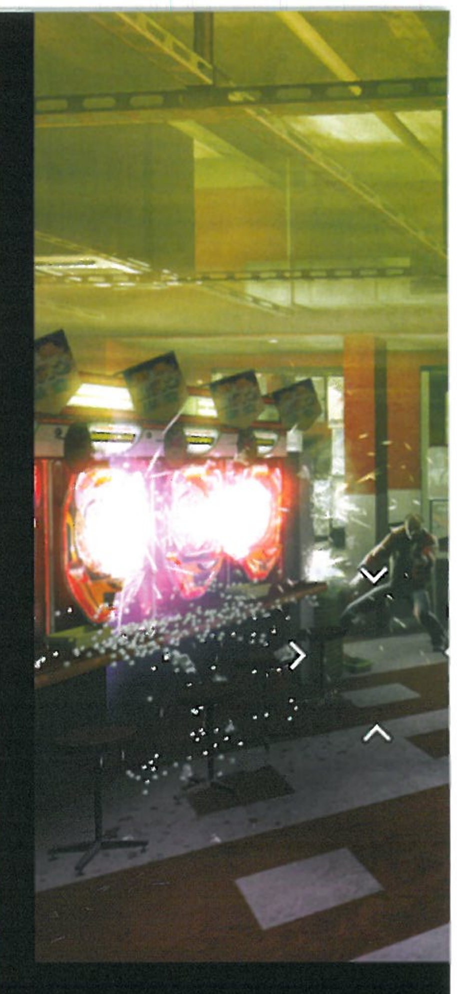
Hemos partido de muchas fuentes para inspirarnos, entre ellas la novela *Tokyo Underground*, de Robert Whiting, basada en un crimen real, junto con catálogos de fotografías, guías de restaurantes y una serie de imágenes de películas con el mismo tema, títulos como







El equipo de París, como otros que desarrollan títulos para Ubisoft, se creó a partir de la red del estudio global de la compañía. En la misma oficina, *GR:AW* recibe contenidos adicionales.



Black Rain, Old Boy o *Sonatine*. Pero *Red Steel* se basa en una premisa eficaz y sencilla. El protagonista es un americano impetuoso al que un juramento de venganza ha sacado de las calles de Los Ángeles para transformarle en un miembro de la *yakuza*, la mafia japonesa. Seguro que el tema de fondo les resultará familiar a la mayoría de los seguidores de Nintendo, pues contiene referencias a otros contenidos de acción y a otros juegos donde hay tiros y lucha de espadas. Pero ¿no serían estos contenidos demasiado agresivos para el fabricante?

"Dejando a un lado los ya conocidos entornos militares, lo que queríamos evitar –reconoce Damien Moret– era caer en lo *gore*. Por ejemplo, *James Bond* tiene una temática adulta, pero nunca desciende a lo *gore* ni a lo siniestro, es sencillamente entretenido. Le contamos a Nintendo lo que teníamos en mente, y algunos en la compañía tenían reservas. Pero les explicamos que en Estados Unidos, por ejemplo, un juego como éste se consideraría para adolescentes. No es violento tal y como lo entienden otros juegos. No hay sangre ni puñaladas en el corazón, por ejemplo".

Los creadores explican que hay una diferencia clave entre la *yakuza* y otras mafias: el sentido del honor



Su apariencia es parecida, pero Ubisoft no pretende que *Red Steel* encaje en el molde de FPS para Xbox o GC. Más allá del mando *manos libres*, el juego quiere diferenciarse con su ingeniosa AI.

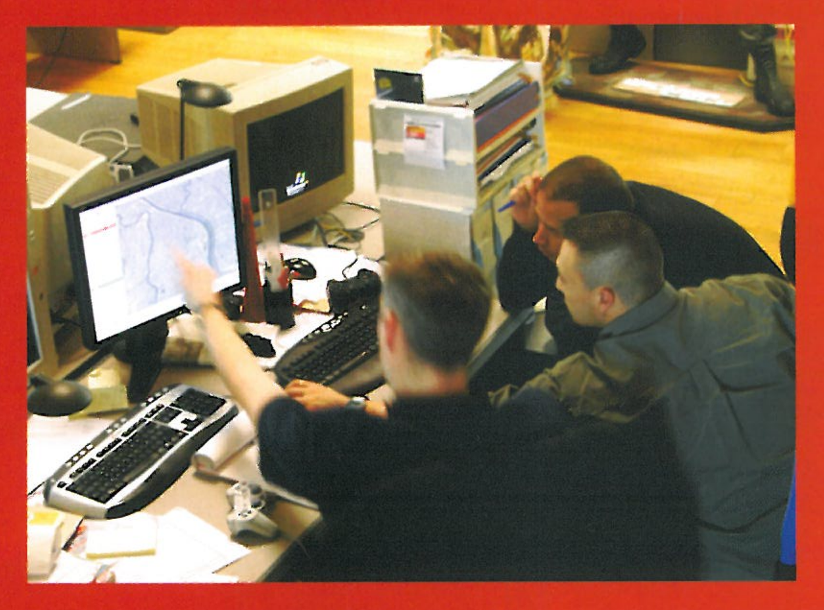
en el combate. "Normalmente, cuando juegas con un FPS, recibes recompensas cuando aciertas a alguien en la cabeza, por ejemplo. Los samuráis, sin embargo, matan sólo cuando no tienen otra opción. Cuando se enfrentan, hacen una distinción entre luchar y matar, porque hay otras maneras de neutralizar a su adversario. Basta simplemente con demostrar que eres más fuerte que tu rival. En Japón, es habitual reconocer la derrota". Así bién necesitábamos tener algo especial que nos ayudara a diferenciarnos de los puertos de la PS2. Cuando adaptas un género, tienes que conseguir que el mando lo cambie drásticamente. Tienes que volver a pensar otra vez todas las reglas del género, una por una. Así que nos planteamos cómo podríamos, por ejemplo, separar el punto de mira para disparar y la cámara. La mayoría de los juegos ni siquiera se plantean esto, y por eso la cáma-

"QUERÍAMOS EVITAR CAER EN LO *GORE*. *JAMES BOND* ES PARA ADULTOS, PERO NO DESCIENDE A LO *GORE* NI A LO SINIESTRO"

que en las peleas con catana en *Red Steel* puedes llegar incluso a tener la espada en el cuello de tu oponente, pero sin derramamiento de sangre, y el juego con la pistola no letal te premiará potenciando lo que llama un 'paréntesis sin disparos', una parada al estilo *Fear* que, en lugar de ralentizar la acción, directamente la congela.

El equipo explica cuáles son los requerimientos para Wii y qué relación tienen entre sí. "Sabíamos que teníamos que disparar, pero tam- ra tiembla cada vez que se mueve la mano del jugador".

La idea es interesante, aunque ya había aparecido en otro juego, desarrollado en la oficina de la planta de abajo. *Ghost Recon: Advanced Warfighter* concibió una solución parecida, uniendo el control de la cámara y la puntería fina, permitiendo así el libre movimiento de la retícula en el centro del encuadre, pero dándole el control de la cámara cuando se presiona sobre los bordes. Esa similitud sugiere que





A Damien Moret le han asignado un encargo atípico en *Red Steel*, aportar su propio bagaje a partir de títulos como *Beyond Good & Evil, Rayman 3: Hoodlum Havoc, XIII* y *Largo Winch: Empire under Threat*. Aunque ese background de IP fuertemente caracterizado sin duda le ayudará a entender la filosofía de la Wii de Nintendo, es difícil que ese espíritu pueda trasladarse con éxito a un FPS del mundo real que tiene pocas licencias artísticas.

¿Puede un FPS moderno vivir sin objetos del mundo real? Hay muchos escombros volando por la pantalla en *Red Steel*, pero la ilusión de destructibilidad parece bastante debilitada.

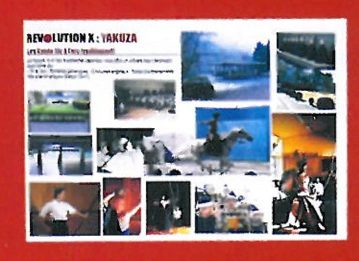
el mayor desafío de *Red Steel* será respetar la obsesión de Nintendo por la diferenciación pese a sus raíces genéricas. Pero una larga sesión de prueba con el juego –una secuencia de callejones e interiores plagados de obstáculos y objetivos emergentes– demuestra que el desafío no ha hecho más que crecer.

"Por primera vez –explica Damien Moret– tendrás una mano en la pantalla y te verás a ti mismo como en un espejo o como si tuvieras un hermano gemelo. Es como si llevaras el arma del juego realmente en la mano. Pero cuando empezamos a jugar así –dice, moviendo los brazos con el gesto de barrer una superficie– nos dimos cuenta de que perdíamos precisión. Y un día, uno de nuestros diseñadores más perezosos se sentó y comenzó a jugar de esta otra manera –encoge los brazos con un movimiento rápido de la muñeca– y vimos que era mucho más eficiente. Descubrimos que estábamos acostumbrados a los antiguos mandos con botones, que dependían mucho del *timing*. Pero ahora que estábamos usando nuestros propios movimientos, el autocontrol pasaba a ser una herramienta fundamental. La gente tiene que aprendérselo y ser consciente de ello cuando juega".

Pero hay un campo sembrado de problemas que, a decir verdad, la demo de *Red Steel* no llega a resolver. Esas ideas de la mano en el espejo y de llevar realmente tu arma en el juego, por ejemplo, son contradictorias. No puede emitirse un juicio definitivo sobre una tecnología incompleta, pero el mando *manos libres* que se utiliza en este juego no es un sustituto de una pistola. No hay una línea invisible desde el extremo del mando hasta el televisor, como un puntero láser. En su lugar, un punto de mira se mueve sobre la pantalla en relación con el ángulo que forma el mando: para apuntar a la parte alta de la pantalla probablemente haya que apuntar al techo. Moret cree que Nintendo terminará colocando esta mirilla de calibración, porque sin ella no es posible apuntar. Y además, sin la aplicación de los controles de su eje Z (cuyo movimiento de espada es el 25% del juego), el mando *sin manos* es poco más que un ratón volador. Después de probar varias posturas para examinar la versatilidad del sistema de control, se comprobó que los movimientos del jugador se trasladaban a la pantalla más que reflejarse en ella.

Luego está lo que llaman el estilo de juego 'perezoso', a medio camino entre el hardware convencio-

"TE VERÁS A TI MISMO EN LA PANTALLA COMO EN UN ESPEJO. ES COMO SI LLEVARAS EL ARMA DEL JUEGO REALMENTE EN LA MANO"





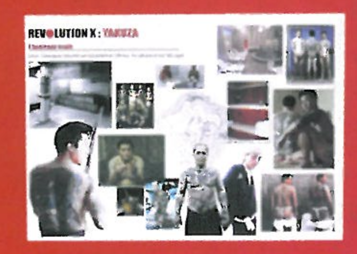








Ubisoft espera que 'el otro lado' de la cultura japonesa diferencie a *Red Steel* de otros juegos con la misma inspiración.







Se puede reproducir la angulación de la pistola con el mando *manos libres*, si así lo deseas, pero, para conseguirlo, es necesario colocar la mano en una postura bastante extraña.





TODO EN SU SITIO

Convertir a su equipo en un gabinete de expertos sobre Wii con sólo dos años de tiempo total de desarrollo ¿ha conseguido liberar a Ubisoft París del trabajo de crear las tuercas y los tornillos del juego? Moret responde con seguridad, pero con cautela: "Para la dirección artística, sí. Pero la tarea del guión ha cambiado tremendamente en los últimos tiempos. Hace cinco años, un escritor simplemente escribía diálogos. Pero ahora trabaja con los diseñadores de niveles, y, en este caso, incluso hemos contratado un director sólo para los momentos de interacción especial. En abril reunimos todo el material dentro del kit de desarrollo de la Wii. Y ahora todas las piezas están ya en su sitio".

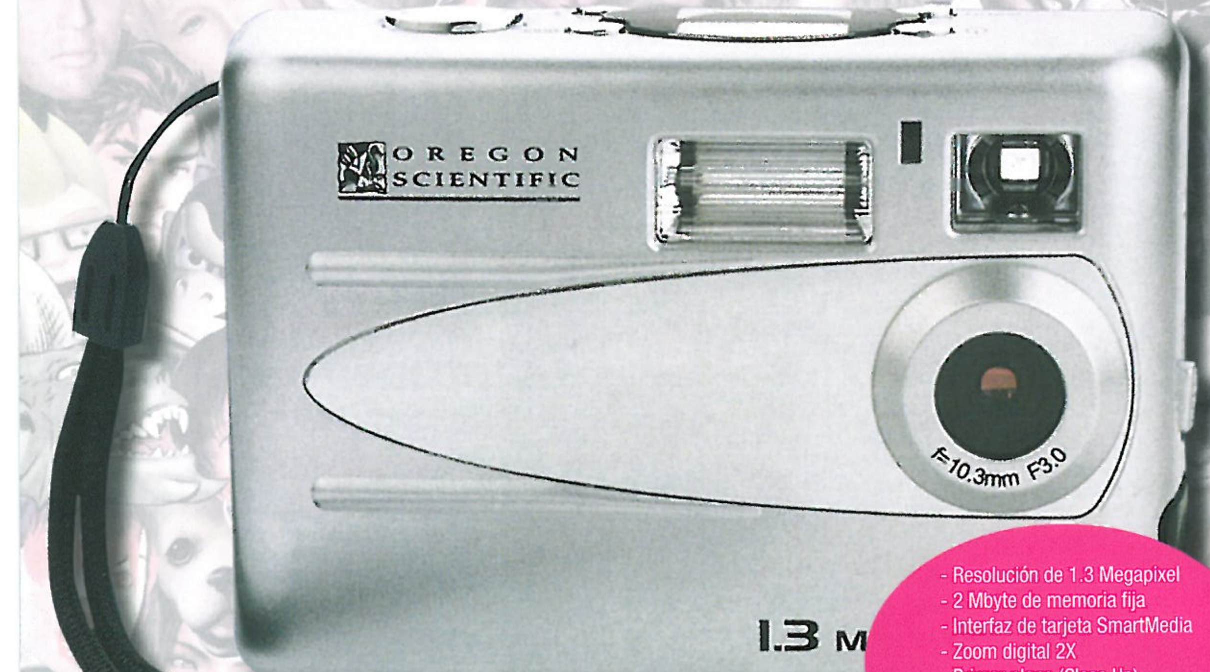
nal y el más sofisticado de la Wii. Jugar a *Red Steel* como es debido, sentado y con el mando sobre una pierna, accionando la muñeca con un movimiento limitado y repetitivo, puede producir una sensación restrictiva y con el tiempo será físicamente agotador. En este sentido, representa lo peor de ambas opciones, y confirma los temores que el juego despertó ya en el TGS. Es difícil saber cuál será la respuesta del público, teniendo en cuenta que para muchos será su primer contacto con la Wii. El sistema de control es incuestionablemente intuitivo, y, una vez cogido el ritmo de juego, abatir a tu objetivo resulta muy gratificante, pero la vacilante retícula dificulta mucho conseguir precisión en los disparos a larga distancia. Quizá para un público compuesto por gente que no suele jugar y que no está acostumbrado a apretar botones con el pulgar, la experiencia pueda resultar menos desagradable físicamente.

El carácter paradójico de este descubrimiento queda claro, sin embargo. La libertad era el valor más destacado en la apuesta de Nintendo por Wii, pero es justo lo contrario del autocontrol que el nuevo mando favorece. La idea ha sido hasta ahora suprimir trabas, para liberarse tanto de la tecnología inalámbrica como del jugador que la disfruta. Pero en este ejemplo, y seguramente en los juegos de estudios independientes que vendrán más adelante, la realidad no llega tan lejos. Como señala Moret, el mando *manos libres* requiere delicadeza en vez de dramatismo, y no deja de complicar las cosas que, al calibrar tu software para favorecer la amplitud de los movimientos, termines creando un juego que requiere movimientos controlados, o que cansa cuando juegas demasiado tiempo. Es evidente que no pueden ocultarse las implicaciones de esta novedad, una palabra peligrosa cuando se habla de juegos.

Pero la varita mágica de Nintendo posee un poder cuyo alcance sólo conocen sus desarrolladores internos. El mando de la Wii tiene un potencial innegable, pero también es muy bueno su hermano gemelo analógico, que sólo dispone de un *stick* y dos botones superiores alineados verticalmente. Es una interfaz verdaderamente transparente: la coges en la mano y prácticamente desaparece, ofreciéndote mandos para correr, ametrallar, saltar y agacharte sin esfuerzo. Aun así, el mando *sin manos* sigue siendo muy preciso, se podría decir que casi infalible. Pero las malas condiciones ambientales en las que se realizó la prueba y el hecho de que el hardware sea sólo un prototipo hacen difícil emitir un veredicto.

El juego merece un voto de confianza, pues, mientras Nintendo no lance Wii, todavía tiene tiempo para perfeccionar el mando. *Red Steel* es un juego de acción digno, gracias a la calidad de su inteligencia artificial y a la atractiva introducción de combates de espadas y códigos de honor. *Red Steel* podría no haber transmitido el mensaje de Wii con claridad, convirtiendo esta demo previa al E3 en un enigma en sí misma, pero al menos hay pruebas de que el mensaje sí ha llegado a su destino.

Suscríbete a EDGE
y consigue GRATIS esta Cámara digital



- Resolución de 1.3 Megapixel
- 2 Mbyte de memoria fija
- Interfaz de tarjeta SmartMedia
- Zoom digital 2X
- Primer plano (Close Up)
- Autodisparador 10"
- Flash Automático
- 4 disparos por segundo

VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.
3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.
4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

CORTA POR LA LINEA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre:........ Calle:........
Nº:........ Piso:........ Puerta:........ Escalera:........ Código Postal:........ Población:........
Provincia:........ País:........ Tel:........ NIF:........

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Giro Postal Nº........
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad........
☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular:........ Banco/Caja de Ahorros:........
.... Domicilio oficina: .... C.P.........
Población: .... Provincia:........

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA EDGE

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha......./......../........

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de los datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01004

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

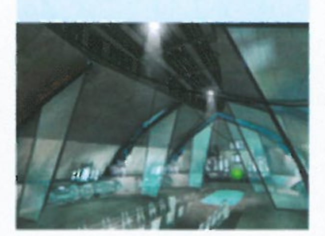
■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Próximas jugadas

Minerva: Metastasis



El mal calculado maratón de *HL2* ha obligado a lanzar una aventura para pasar el rato mientras se termina el *Episode One*. No es la oficial, pero se merece un hueco.
PC, ADAM FOSTER/VALVE

Guru Logi Champ



Un antídoto perfecto para los retrasos en los vuelos. El Logi Champ es un puzzle que te hipnotiza mientras le das vueltas a los bloques a la espera de que salga el avión.
GBA, COMPILE

Super Ghouls 'n' Ghosts



Arthur debe haber sido quemado, aplastado, desnudado y transformado más de 1.000 veces en lo que va de mes, y aún así nos asusta la perspectiva de su próxima cruzada.
SNES, CAPCOM

Sólo puede quedar uno

¿Va siendo hora de abandonar la carrera para un jugador?



Fight Night: Round 3 ha fracasado en su intento por proporcionar espectacularidad en su juego *offline*, mientras que su modo *online* en EA Nation parece prometedor. ¿Deberíamos ver esto como toda una profecía para el género?

Durante mucho tiempo se ha considerado que los juegos de deportes debían tener en cuenta la trayectoria del jugador a lo largo de todas las competiciones, pero Rockstar se ha plantado con su ***Table Tennis***. El juego no se entretiene en historias de hombre-rico, hombre-pobre, ni listas de características o empatía con sus jugadores solitarios, sólo una serie de torneos de preparación para los modos multijugador. Uno se pregunta: si la Xbox 360 es sinónimo de Xbox Live, y la PS3 parece querer algo similar, ¿acaso va siendo hora de cuestionarse la forma en que los juegos satisfacen la competitividad de los jugadores?
El crecimiento del servicio online de Microsoft, junto con su imperfecto, pero popular, sistema Gamescore, ha sacado a la luz el hecho de que el gusto por la rivalidad está muy extendido. el sector está muy limitado por la naturaleza solitaria del juego offline, aunque ahora, con la libertad de juntar a rivales y espectadores en un mismo entorno virtual, debería ser reinventado para sacarle el máximo partido.
Es fácil ver que el modo del jugador único, con una calidad muy inconsistente de AI y un contenido pobre, es algo secundario. Cuanto más esfuerzo tienen que hacer los desarrolladores para poder simular la competición, menos tiempo y energía les queda para lo verdaderamente importante. Tomemos el *Top Spin 2*: modos offline estupendos, pero muy pobre en Live fuera de los juegos de exhibición de siempre. Imagina lo que *Fight Night*, o incluso juegos de deportes futuros como *Unreal Tournament* podrían llegar a ser si se les liberara de sus modos de jugador único: niveles organizados, eventos especiales y retransmisión del apoyo de los espectadores, todo junto en el mismo paquete. Es algo que los juegos de PC podrían haber conseguido hace tiempo si no hubieran elegido enfoque y funcionalidad en lugar de estandarización y versatilidad. Los juegos de consola podrían tener ahora la misma oportunidad sin esos inconvenientes.
Por supuesto, hay argumentos en contra, sobre todo por parte de los que han adoptado la banda ancha y todas las mejoras de juego en las consolas. Pero la industria está siempre asumiendo riesgos. VF.TV, Gotham TV y ahora *Table Tennis* han allanado el camino hacia una visión más simple del juego online. ¿Quién será el primero en encontrar hacia dónde va?

Sistema de puntuación de **Edge**: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



NEW SUPER MARIO BROS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: PROPIO





El mapa del mundo de Mario está magníficamente presentado, con unas sólidas tres dimensiones; para acceder a las *casas-sapo,* donde obtendremos ítems y vidas extra, habrá que pagar un precio en monedas, pero para encontrar los habituales atajos o acceder a la ruta entre dos mundos secretos habrá que trabajar un poco más.



El título es demasiado simple para el juego al que representa. Parece prometer otro *Super Mario Bros;* un nuevo compendio de plataformas, peligros, monedas, interrogantes y misterios rodeados de champiñones para que saltes y brinques por todos ellos. Pero pocas veces un nuevo capítulo de una veterana serie mantiene una relación tan estrecha con su pasado. Es, sin lugar a dudas, un *revival* fundamental, y por varios motivos; es el primer plataformas de *scroll* lateral al estilo clásico de Mario en once largos años, o en quince sin contar el magnífico y excéntrico *Yoshi's Island.* Y aparece en una consola cuyo historial es ya garantía de éxito, al menos en un Japón entusiasmado con la DS. Su misión es ahora reavivar la llama de la *Mario-manía* de los 80.

Por eso es un título apropiado, pero también es algo decepcionante que *New Super Mario Bros* no sea una continuación directa del original, aunque es un nostálgico retorno a los orígenes del juego; es la esencia del primer *Mario Bros* desmontada y vuelta a



Cada nivel tiene tres monedas marcadas con una estrella, y tendremos que aguzar el ingenio para obtenerlas. Recogerlas todas es la meta del juego; y, como en otros juegos de Mario, la búsqueda es tentadora, pero tediosa.



***New Super Mario Bros* emplea el 3D de forma tan magistral como *Yoshi's Island* utilizaba los efectos de escalado del chip SuperFX, aportando flexibilidad, profundidad, peso y texturas a un mundo plano.**

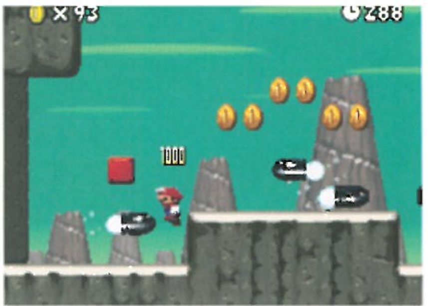
montar en forma de nuevos niveles levemente remozados. El juego va acompañado de un repertorio de grandes éxitos extraídos de la dilatada carrera de Mario. Nintendo sigue buscando sin descanso nuevas formas de revivir a sus viejas glorias, y este acercamiento no se aleja demasiado del original, pero tampoco está a mucha distancia de las remezclas de *Metroid* para GBA. El resultado es un título que, sin ser nada nuevo, se disfruta porque es puro *Super Mario.*

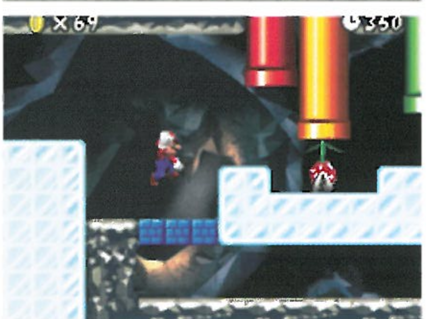
En cuanto a botones, el juego tiene lo básico: izquierda, derecha, arriba, abajo, salto y carrera; aunque alguna vez también se ejercita el salto con giro. Pero no se puede pedir nada más. Combinando estas seis opciones se logra un movimiento flexible que es un estupendo ejemplo de cómo pasar de digital a analógico sin perder el estilo de hace 20 años. La carrera continua y el salto de altura variable de Mario dan al personaje una sensación de despreocupada libertad. Los botones son tan sensibles que casi parecen controlados mentalmente. Es sorprendente que estos sencillos mecanismos apenas hayan sido apenas copiados.

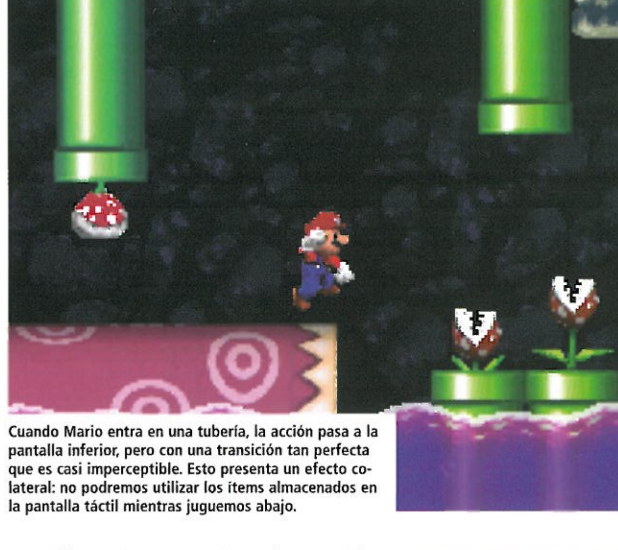
New Super Mario Bros apunta hacia las últimas entregas de la serie en los cambios que hace en el control original –la introducción del salto para aplastar enemigos y el rebote en paredes–, lo que resulta un éxito brillante. Estas opciones te ayudan a salir de unos cuantos apuros, amplían las posibilidades de exploración y favorecen efectos colaterales impredecibles. Jugar con él es una delicia, aunque la sensación de libertad no es tan espectacular como el vuelo de *Mario Bros 3* y *Super Mario World.*

No puede decirse lo mismo del nuevo abanico de *power-ups.* Además del sempiterno champiñón y de la flor de fuego, *New Super Mario Bros* introduce un caparazón azul y los mini y megachampiñón. Este último sirve para inflar a Mario hasta darle pro-

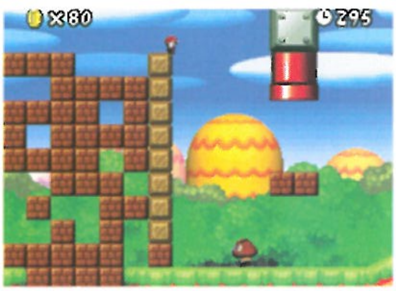








Cuando Mario entra en una tubería, la acción pasa a la pantalla inferior, pero con una transición tan perfecta que es casi imperceptible. Esto presenta un efecto colateral: no podremos utilizar los ítems almacenados en la pantalla táctil mientras juguemos abajo.



porciones gigantescas y permite arrasar con todo lo que aparece en pantalla. Al principio parece una forma divertida de cambiar el ritmo de juego, pero cansa poco después, cuando descubres que sólo es útil en determinados niveles, en los que incluso puede llegar a dejarte atascado sin poder avanzar.

El caparazón azul sirve para disfrazar a Mario de tortuga, y le permite rotar y rebotar cuando corre o salta. Es muy efectivo para derribar enemigos, pero poco flexible, y se utiliza principalmente para entrar en zonas secretas, pues el caparazón puede destrozar una pared en cuestión de segundos. El minichampiñón, en cambio, está mucho mejor integrado, y le da un giro a la base de juego, como cabía esperar de un *power-up* al más puro estilo *Mario*. La idea de acceder a estrechas grietas y ascender por tuberías era evidente. Además, por sus dimensiones reducidas, el mini-Mario puede navegar por los aires, correr por el agua y saltar inofensivamente sobre las cabezas de los enemigos. Es un *power-up* con carácter, que consigue renovar de forma coherente la fórmula clásica, algo a lo que no llegan sus otros dos compañeros.

El título supone el esperado regreso del Reino del Champiñón, con su colorido, su estilo surrealista, sus peculiares personajes y su particular lógica en los niveles, algo que celebrarán muchos jugadores. Y en el siguiente punto es muy difícil ser objetivo. En lo visual, *New Super Mario Bros* es un triunfo; todos los recelos desaparecen cuando se contemplan en movimiento sus tres dimensiones con polígonos planos, unos diseños sólidos, vibrantes y entusiastas. La música y los efectos de sonido son un conjunto de nuevos y viejos temas cargados de energía, que volverán locos de alegría a los seguidores más veteranos de Mario.

Esos veteranos, sin embargo, tendrán sentimientos encontrados cuando se enfrenten a los niveles. Por un lado, tienen un planteamiento 2D, que hace saltar a Mario de esa forma que nos gusta tanto; y, por otro, su diseño arquetípico les resultará muy familiar a los que han crecido con la serie y a quienes será imposible sorprender. Pero, lamentablemente, estos jugadores corren el riesgo de terminar todos los niveles demasiado pronto y con demasiada facilidad. Si el jugador se dedica sólo a completar el juego, se perderá más de la mitad de su contenido. En comparación con la experiencia de *Super Mario World* y teniendo en cuenta que aparece unos cuantos años después, el nuevo Mario parece limitado, lineal y sin misterio. Pero hay que valorar la oportunidad de disfrutar de la maestría de Nintendo en la creación de un juego a partir de elementos muy básicos. Es una absoluta delicia y un privilegio asistir a un nuevo homenaje al incombustible fontanero Mario. Sobre todo, después de una espera que se ha hecho tan larga para sus muchos seguidores.

La DS ha traído de vuelta a Nintendo a muchos hijos pródigos, pero es difícil saber qué harán en el futuro estos jugadores con *New Super Mario Bros*. El rápido final y la dificultad relativamente sencilla hacen el juego accesible, y ciertamente tiene el potencial para dejar pasmado a cualquiera. Pero los cánones de la vieja escuela resultan una estructura algo severa; sólo puedes grabar la partida después de superar los castillos o desbloqueando una nueva ruta a base de monedas. Si pierdes todas tus vidas, se borrará de un plumazo todo tu historial. Esto puede ser tranquilizador para los jugadores más veteranos, que ya conocen esta dura regla del juego, pero quizá es demasiado exigente para los novatos.

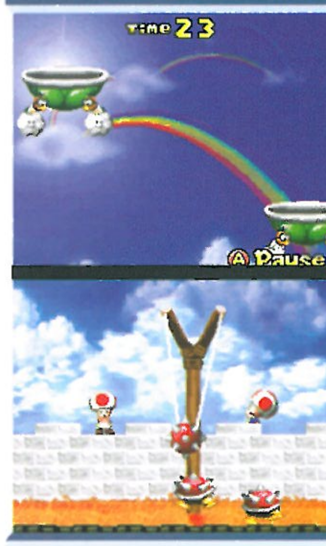
New Super Mario Bros es una contradicción. Es progresista y conservador al mismo tiempo, pero se le ha forzado a caminar en dos direcciones distintas y acaba cayendo en el limbo; es algo más que un homenaje, pero tampoco es un auténtico heredero al trono. Sin embargo, el juego sigue estando a mucha distancia de cualquier plataformas en 2D. Nadie lo hace mejor que Mario. **[8]**

New Super Mario Bros es un nostálgico retorno al origen; es la esencia del primer Mario desmontada y vuelta a montar en forma de nuevos niveles



Los conocidos bloques con interrogante ahora tienen alas. El *power-up* que guardan dentro puede ser una pista importante para alcanzar los secretos de un determinado nivel. Un elemento clásico del diseño Nintendo.

Peleas de hermanos



El modo para dos jugadores 'Mario vs Luigi' es una pelea de hermanos entrañable y divertida. Ofrece varios niveles bien armados, cargados de amenazas, *power-ups* y estrellas que se generan aleatoriamente; el primero que recoja un número pactado de éstas gana la partida. Las vidas se pueden limitar o pueden ser ilimitadas, que es lo más recomendable. La carrera sería reñida si los dos jugadores no convivieran en la misma pantalla, pero tener que pisotear la cabeza de tu oponente para robarle las estrellas –en la práctica, la única forma de ganar– acaba desembocando en confrontaciones constantes. Los minijuegos táctiles de *Super Mario 64* también se han rescatado, pero, después de un año y medio de títulos de DS, han perdido parte de su brillo original.



HITMAN: BLOOD MONEY

PLATAFORMA: PC, PS2 **PRECIO:** 59,90 € (PS2) 44,90 € (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **PRODUCCIÓN:** EIDOS
ESTUDIO: IO INTERACTIVE **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN





El mapa en tiempo real del juego es uno de sus grandes logros; permite al jugador seguir los movimientos de todos y cada uno de los individuos dentro del nivel. Gracias a la información que proporciona, podemos plantear estrategias muy fiables; sin él, descifrar cuál será la opción más viable en cada misión puede ser una tarea enormemente pesada.

De todos esos juegos que intentan captar las reacciones del comportamiento humano, *Hitman* parece querer incluir las más complicadas. Y eso se provoca una presión extra en este simulador de asesinatos creado por IO Interactive. Cada nivel es una vasta e intrincada localización poblada por humanos mecánicos –peatones, innumerables espectadores, gente trabajando, guardias y, cómo no, la víctima, para cuya eliminación hemos sido contratados– recorriendo un amplio catálogo individual de obligaciones y protocolos. Jugar a cualquier título de la serie es tan apasionante como desalentador; cada detalle planificado de forma ordenada e inteligente puede corromperse en un abrir y cerrar de ojos, porque la IA termina atascándose. A veces esto te da una ventaja imprevista y otras se convierte en un pesado lastre para tus planes.

Se ha invertido mucho trabajo en *Blood Money,* pero el núcleo de la jugabilidad no ha cambiado, aunque se le ha rodeado de muchos elementos accesorios. Una cámara adicional proyecta en la pantalla imágenes de aconcecimientos importantes que se suceden simultáneamente en otras localizaciones. Los cuerpos pueden amontonarse en diversos lugares e incluso esconderse en distintas estanterías. Las muertes "accidentales" son ahora una característica más fresca, permitiendo así que el entorno participe en el asesinato de numerosas formas. Y el Agente 47 puede ser delatado por la impredecible amenaza de los inocentes transeúntes; a veces, aterrorizados, reaccionan atacando con armas tan inocuas como una pistola descargada, optando por luchar en lugar de salir corriendo, mientras le regalan su mejor sonrisa a 47 por haberles perdonado la vida.

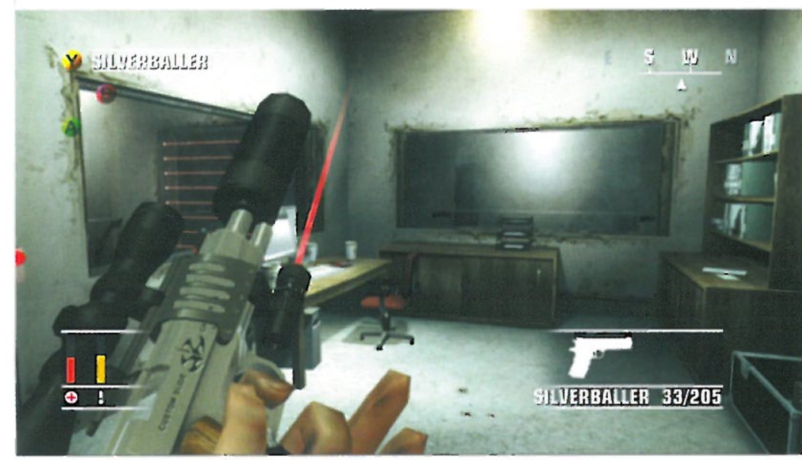


> Para los que buscan un toque de comedia macabra y disfrutan con las travesuras de psicópata de su protagonista, Blood Money es lo mejor de la serie

Donde *Blood Money* destaca es en sus escenarios; ambientaciones con fuerza que elevan el nivel de los títulos anteriores en términos de atmósfera y estructura. El entorno es en muchas ocasiones un marco festivo –una boda, un barco atracado en el Mississippi, una campiña de viñedos, una fiesta nocturna e incluso un desenfrenado martes de carnaval–. Estos eventos sociales se convierten en una gran idea, aunque algunos niveles incluyen roles muy previsibles para 47, como papeles de marinero, payaso o mascota. Muy pocos de estos escenarios son tan sobrios como los de la anterior entrega, *Hitman: Contracts,* excepto por la trascendencia de un guión que muestra a un 47 acorralado por un enemigo desconocido.



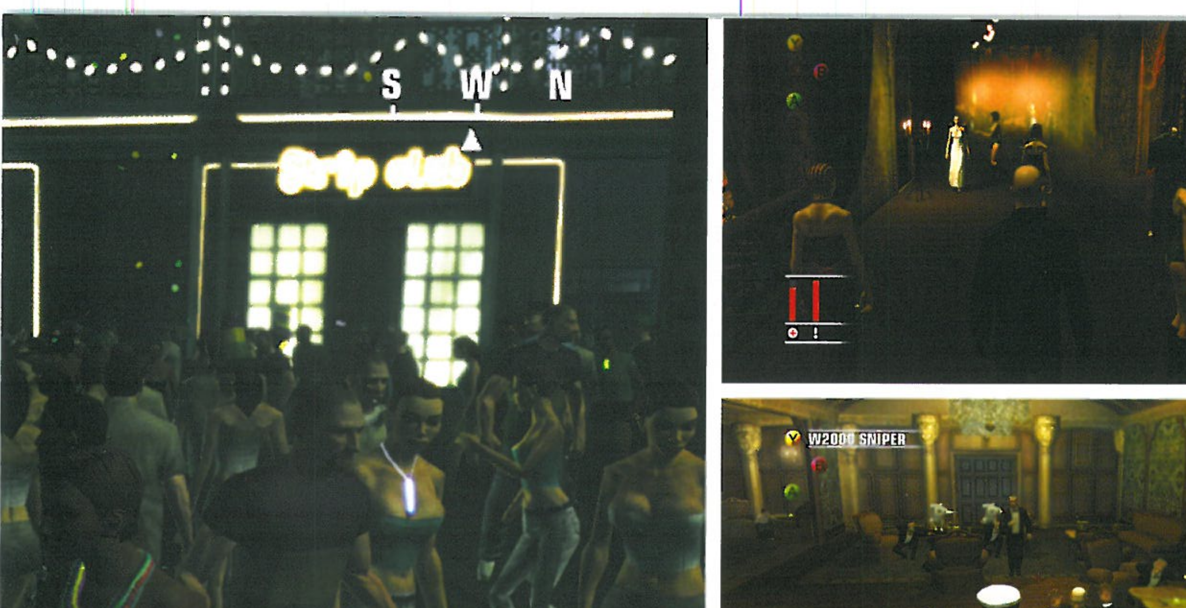
Cada nivel tiene sus propias particularidades. En los carnavales pueden robarse walkie-talkies para espiar las conversaciones de las víctimas, pero también podemos escucharles a través de las paredes, lo que revelará detalles imprevisibles.



Las armas del protagonista pueden potenciarse con una docena de mejoras compradas con el dinero obtenido en las misiones. También puede reducirse el valor del sistema de notoriedad para no ser identificado.















Las facciones de los rostros de los personajes de *Hitman* se han recreado bien. Las facciones exageradas de este estilo de dibujo animado para adultos aparecen suavemente esculpidas, pero están bastante lejos de los modelados más fotorrealistas.

Para los que buscan un toque de comedia macabra y disfrutan con las travesuras de psicópata de su protagonista, *Blood Money* es de lo mejor de la serie.

La estructura de las fases, con ejemplos como la ópera o el centro de rehabilitación, es el típico laberinto nivelado ya visto en *Hitman*. Otros, como el baile de carnaval y el tranquilo callejón sin salida, ofrecen un cambio de escala que es muy bienvenido. Especialmente veterano es el motor del juego, el honorable Glacier, que presenta calles repletas de transeúntes; hay repetición en los modelos de personajes, seguro, pero la sensación de naturalidad en esa multitud nunca se pierde, y perseguir a un objetivo en esta masa de gente puede ser una ardua tarea. Aunque hay imperfecciones en la construcción de los escenarios, el aspecto visual es muy claro, y el flujo de personajes no jugables no se ve interrumpido o dañado por caídas de la tasa de frames por segundo.

Los *Hitman* siempre han sido juegos en los que, una vez el jugador se ha cansado de ser un asesino de masas, incitan a que éste experimente con métodos de ejecución más limpios e inteligentes, antes de enfrentarse a la situación que pondrá a prueba definitivamente sus dotes como sicario. Y es este cuidadoso reto, convertirse en el perfecto asesino a sueldo, lo que *Blood Money* propone. Alcanzar el golpe perfecto sigue siendo cuestión de descifrar el entorno más que de imaginación, donde se requiere un pensamiento de ingeniería inversa para aprovechar las oportunidades presentes en cada nivel. Puede comprarse información que revele los pasos requeridos en cada encargo, pero cumplirlos depende de las peculiaridades de la Inteligencia Artificial, mientras el jugador intenta engañar a su sistema lógico.

Esa IA ha mejorado sus facultades para detectar evidencias o rastros que delaten tu presencia, pero todavía puede caer en un comportamiento confuso, algo a lo que suele tender; puede que sea perfectamente coherente en acciones en segundo plano, pero intentar que aprenda de la experiencia acumulada es tarea imposible. El juego comete a veces fallos inexplicables, debido a problemas técnicos ocasionales. Si un pobre basurero queda inconsciente en el interior de su camión, no podremos robarle la ropa, por ejemplo, y esto puede ser un impedimento grave si jugamos en nivel más alto.

Los títulos de acción y sigilo raramente ofrecen un acercamiento tan milimétrico como el de *Hitman: Blood Money* ¿matarás a tu víctima con precisión propia de un cirujano o como si fueras un carnicero?, ¿ bisturí o sierra eléctrica? El jugador decide. *Blood Money* se acerca un poco más al ideal de la serie de mundo interactivo, que es a la vez accesible y entretenido. Es un avance positivo para los que disfrutan metiéndose en la piel del asesino, pero aquel jugador que espere que IO haya maquinado el golpe perfecto quedará tal vez insatisfecho. **[7]**



La vista subjetiva de *Hitman* ofrece ahora mejores resultados, y esto es muy útil si tus planes iniciales han degenerado hasta el tiroteo más frenético. Pero abandonar la cámara en tercera persona sería una gran pérdida.

Cada misión termina con unas estadísticas detalladas, pero no existe una página donde estos registros puedan consultarse. Es una omisión extraña y molesta, ya que podría haber sido un pequeño incentivo para que los jugadores mejoren su precisión y sus métodos.

Novatos sangrientos



***Blood Money* mantiene un equilibrio agradable entre sus cuatro niveles de dificultad. En el más sencillo, la Inteligencia Artificial es casi servicial, con personajes con claros problemas de mala memoria y una extraña tolerancia a las acciones que número 47 comete. Pero en el modo más difícil nos apretarán bien las tuercas; no se permite guardar y la IA está entrenada para alcanzar la sagacidad extrema, a la busca y captura de cualquier pista que delate cualquier presencia *non grata*. En el nivel normal y superiores, también seremos penalizados por errores tan leves como no recoger de la pantalla el traje de corte italiano de 47 o cualquiera de sus armas antes de escapar del lugar de los hechos.**



El impecable y deslumbrante brillo de una pista mojada es lo único que no convence en el aparto visual de *Moto GP*: aunque el detalle de los fondos decae en algunos momentos, el diseño visual del juego es impecable en la media distancia, con unas motos perfectas y un ambiente sonoro a todo gas.



MOTOGP '06

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESTUDIO: CLIMAX

Amigos muy rápidos



***Moto GP* siempre ha estado muy arraigado en Xbox Live, y lo mismo puede esperarse en esta versión, gracias al generoso soporte para 16 jugadores que permite hasta 4 por máquina. Hay también un sistema de ránkings *online* y la opción de correr una temporada entera, incluyendo rondas de práctica y clasificación. Las carreras más directas aparecen mediante un modo *Tag* -en el que los jugadores toman individualmente las curvas marcando el tiempo más rápido- y mediante unas acrobacias que, aunque poco trabajadas, permiten ganar puntos por derrapes o caballitos.**

Climax no tiene que hacer muchos esfuerzos para mantener la excelente reputación de su serie de conducción de motos; Namco, su único rival en PS2, nunca ha conseguido rebasarle, y *Tourist Trophy* parece más bien un juego para el disfrute de los coleccionistas. Pero este cuarto capítulo de la serie no está tan trabajado como el resto, porque es casi idéntico a *MotoGP 3*. Pero hay que valorar el giro radical que han tenido que ejecutar sus creadores para llevar la serie en apenas diez meses a la alta definición, inaugurando un género virgen en Xbox 360, y añadiendo además plantillas actualizadas de la presente temporada. El desarrollo ha sido un trabajo duro.

Los seguidores del juego y del deporte sabrán exactamente lo que pueden esperar: un manejo de la moto basado en los dos analógicos que mantiene un equilibrio envidiable entre intuición, realismo, técnica y recompensas en un campeonato que resulta ser el más emocionante de las competiciones de motor. Y, al igual que en *MotoGP 3*, a la recreación exacta del campeonato se le unen tres tipos de vibrantes carreras urbanas en el modo Extreme, que no cuenta con licencias. Ambas variantes están disponibles para carreras rápidas y campeonatos, desafíos donde se pone a prueba la técnica y un amplio repertorio de modos multijugador tanto *online* (ver recuadro) como *offline*. *MotoGP* puede no aportar más que un puñado de nuevas motocicletas y circuitos, pero sigue siendo un título muy atractivo.

Si eres nuevo en esto de las motos, necesitarás tiempo para saborear *MotoGP*, al que Climax ha endulzado con un ajuste de las opciones de dificultad y unos indicadores en las curvas. Las pistas del título son algo que más vale aprenderse: 17 circuitos legendarios perfectamente recreados, desde la maravillosa pista casi de ciencia-ficción de Shangai a las difíciles curvas y cuestas del circuito de Estoril, todos ciertamente complicados, pero capaces de proporcionar un disfrute y una profundidad que son el sueño de los diseñadores de pistas. Los esfuerzos de Climax en el modo Extreme no han sido demasiado recompensados, aunque proporciona un antídoto arcade lleno de espectáculo, visuales resplandecientes y alta velocidad.

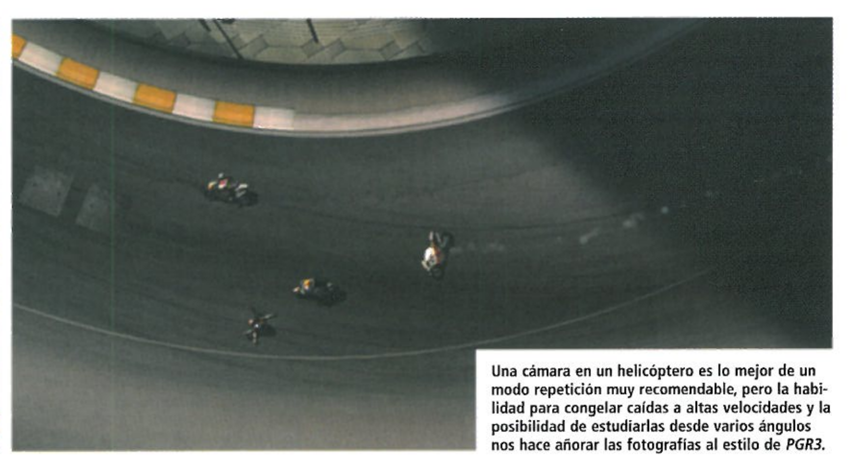
Pero lo que hace más desconcertante esta variante de carreras es que Climax ha bloqueado la parte más sencilla del juego. Las pistas del Extreme son sólo accesibles completando su parte de GP. Esto tiene cierto sentido desde el punto de vista del marketing, pero consigue llevar al juego a un punto demasiado exigente que se disfruta sólo cuando se alcanza cierta maestría. *MotoGP* es lo contrario al pensamiento brillante y accesible para todos los públicos que convirtió a *PGR3* en la opción estándar para los juegos de carreras en la nueva generación. Pero, en realidad, eso es una de las pocas cosas que merecería la pena cambiar en esta excelente serie de conducción. **[8]**



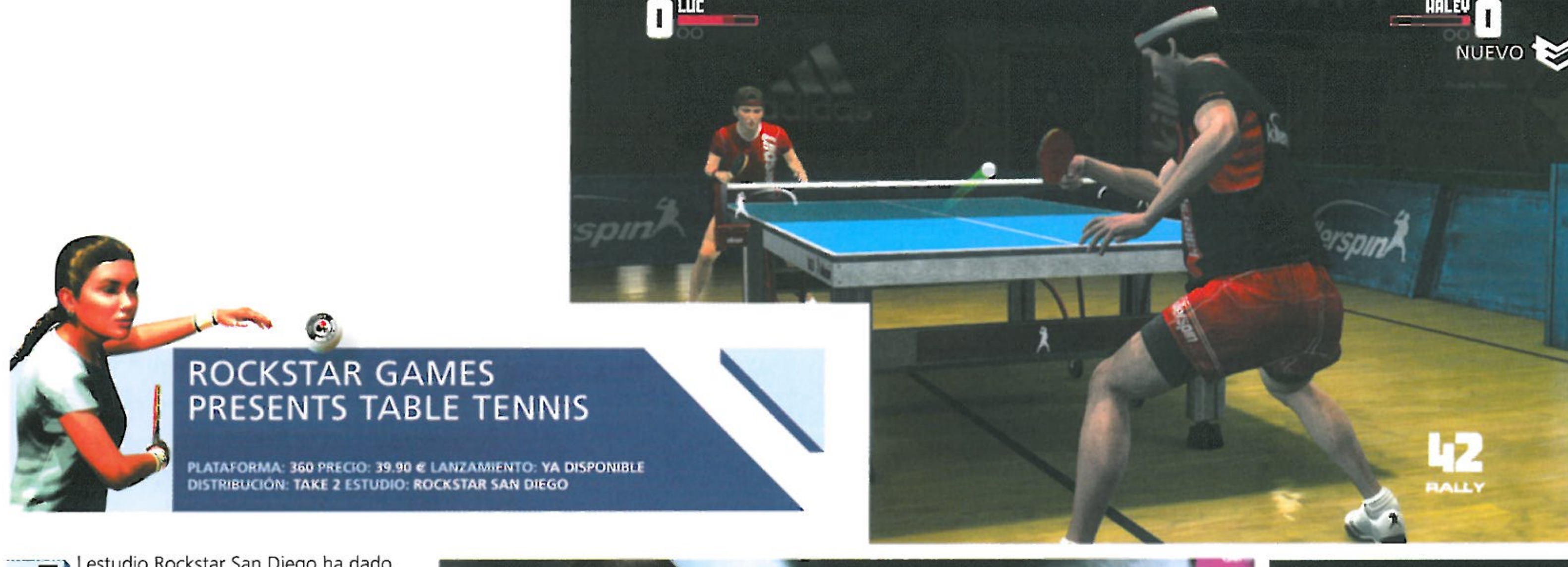
Una flecha encima de la pantalla te avisa del tipo de curva que se aproxima. Aparece en el punto de frenado y se vuelve roja si conduces a demasiada velocidad para tomar la curva. Es un mecanismo inteligente y sencillo.







Una cámara en un helicóptero es lo mejor de un modo repetición muy recomendable, pero la habilidad para congelar caídas a altas velocidades y la posibilidad de estudiarlas desde varios ángulos nos hace añorar las fotografías al estilo de *PGR3*.



ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 39.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 ESTUDIO: ROCKSTAR SAN DIEGO

El estudio Rockstar San Diego ha dado aún más austeridad a un deporte ya de por sí limitado a un espacio de juego pequeño, con partidos disputados en pabellones interiores, en una estrecha mesa y con pocas acrobacias. *Table Tennis* no incluye ni modalidad para dobles, ni modo carrera, ni herramientas para la creación de personajes, ni nada de ese *glamour* propio de las ceremonias de inauguración de un campeonato. Las características mejoradas de su IA, con una oposición bastante dura en todo el modo individual que te fuerza a convertirte en un experto del ping-pong, dan por hecho que vas a pasar con el juego varias temporadas, recorriendo un modo carrera convencional, algo similar a lo que ofrece *Table Tennis* cuando conectamos con Xbox Live.

En los niveles básicos hay semejanzas con otros juegos, como *Top Spin* y *Virtua Tennis,* con cuatro botones para cuatro golpes distintos –también llevados al *stick* derecho– que, junto al grado de movimiento del *stick* de la izquierda y a la duración de su pulsación, determinarán la fuerza y desplazamiento de tu golpe, avisándote del exceso mediante una vibración. Pero la forma de moverse es totalmente diferente a la de otros juegos. *Table Tennis* es despiadadamente duro con los que quieren jugar en la mesa igual que en la pista de tenis. Los personajes –escasos en número pero con una buena caracterización– perderán sus posiciones de ventaja si no se mueven con cuidado. Ganar sólo por la fuerza es imposible en niveles altos de dificultad, y es preciso utilizar también la estrategia; cuando el rival está en una cómoda posición dominante, hay que sacarle de ella con golpes con efecto y cambios inesperados de dirección.

Los seguidores de los juegos de tenis reconocerán también en *Table Tennis* las molestias habituales que provoca el sistema de control. Extraños fallos de alineación entre el jugador y la pelota pueden dar al traste con un golpe decisivo. Es el precio a pagar por mantener en un mismo *stick* el control del jugador y la trayectoria de la pelota.

En conjunto, es una bella ejecución, sobria en cuanto a reglas de juego, diseño físico y personajes, pero con una presentación impresionante, que utiliza el marco audiovisual propio de la nueva generación. La música, con temas *house* y *chill out* muy elegantes, aparece en contadas ocasiones. La ropa de los jugadores se mueve con mucho realismo, y el sudor actúa como marcador visual de la intensidad del partido. Son muy expresivas las reacciones de la afición, animando a los jugadores locales o desinflándose ante su derrota. Es una de las más sobresalientes experiencias gráficas y sonoras para la 360.

Aunque su modo individual no es muy gratificante, *Table Tennis* demuestra el nivel excepcionalmente alto del estudio. Nada que ver con el juego barato de segunda que parecía sugerir su reducido precio; estamos ante un título que apunta a un nuevo modelo de desarrollo para la nueva generación. **[7]**



Más que distraerse con una herramienta de creación de personajes y progresión de sus características, *Table Tennis* ofrece una plantilla de 11 jugadores únicos e inalterables, que cubren la mayoría de las estrategias de este deporte.

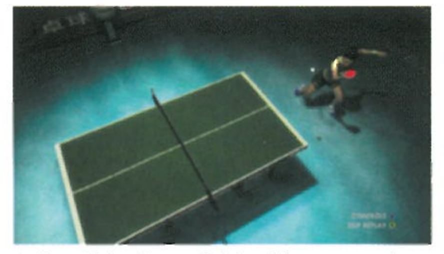


Un indicador de color que aparece en la pelota muestra el tipo de golpe y su efecto. Si se aprende a identificarlo correctamente, se puede organizar mejor el contraataque, utilizando el mismo movimiento que el rival o justo el contrario, con el fin de ponerle en apuros jugando al desconcierto.

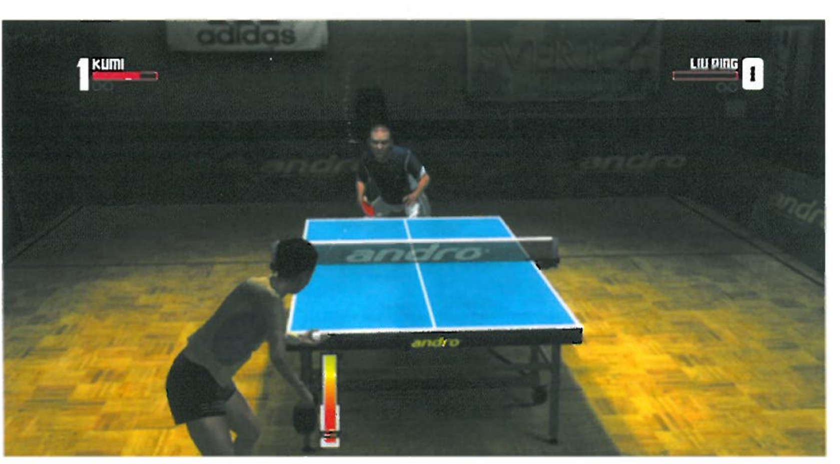
Saques con retraso



Es lógico que un título con tanta concentración como *Table Tennis* se centre en la competición *online*, con pocos modos de juego, pero prudentemente equipado con las variantes necesarias. El juego separa a los jugadores ocasionales de los más preparados, organizando partidos amistosos o clasificatorios, y crea una atmósfera de partido real de ping-pong. El modo espectador, por ejemplo, permite a los jugadores de un torneo estudiar las tácticas de su próximo oponente, mientras que los partidos de tiempo limitado mantienen la tensión alta en todo momento. Sin embargo hay un fallo que era de esperar, y es el continuo retraso, que provoca fallos en la visualización del juego, como, por ejemplo, tenistas que golpean la pelota sin moverse del sitio.



Dos barras indican la potencia del servicio y su trayectoria. Una sube y baja rápidamente para marcar la longitud y otra marca la fuerza del golpe. Una dejada comprometida es una buena opción para abrir el servicio, pero la maestría en este punto exige alternar eficazmente saques rápidos, lentos, directos y con efecto que desconcierten al adversario.







EL CÓDIGO DA VINCI

PLATAFORMA: PC, PS2 PRECIO: 44,90€ (PS2), 39,90€ (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: 2K GAMES
ESTUDIO: THE COLLECTIVE

Peleas en la cripta



En un intento de incluir un combate que vaya más allá de machacar los botones, *El Código Da Vinci* propone forcejear con el enemigo, lo que obliga a pulsar los botones en el modo Quick Time Events. Cuando un enemigo agarra al jugador, éste debe esquivarle con un movimiento defensivo que se realiza pulsando la combinación mostrada en pantalla. Cuando atacamos nosotros, también sucede lo mismo. Los enemigos pueden ser empujados o lanzados para permitir al jugador medirse a la vez con más de un agresor, pero las secuencias de ataque acaban siempre rotas por la rápida intervención del segundo adversario. Esto genera un juego bastante sigiloso, pero hace que las luchas parezcan siempre un poco absurdas y frustrantes.

El *Código Da Vinci* requiere para su disfrute un periférico de la vieja escuela. Aunque no se incluye en ningún pack, conviene tener a mano siempre lápiz y papel. El juego trata de dar la información necesaria para desentrañar sus acertijos, pero trasladar la solución hasta el lugar necesario es competencia del jugador. ¿Será que el juego quiere obligarnos a aumentar nuestra cultura general con este trabajo extra como detectives? Puede ser, pero hay muchos puzzles basados en un sistema de pistas muy útiles y de sentido común. El sistema de resolución de problemas es un poco chapucero. Es como si estuvieras haciendo una complicada traducción que vas almacenando en una base de datos. Al final tienes que pasar páginas y más páginas para llegar a los menús, y te resulta más fácil volver al diccionario. La impresión global es que se trata de un juego diseñado con inteligencia, pero ejecutado sin habilidad.

Es una mezcla de sigilo simplón pero bien insertado, complicados puzzles y buenos combates (ver cuadro). Los ingredientes están equilibrados, pero la calidad de los mismos es cuestionable, debido a innumerables descuidos que resultan muy molestos. Un guardia que yace inconsciente en un jardín, por ejemplo, se convierte en un objeto insuperable, lo que te obliga a arrastrarle fuera del camino para poder continuar. También hay una opción que permite realizar emboscadas tras una pared, pero sólo funciona en determinadas situaciones. El juego llega a ser más complejo que la novela; en ocasiones, cuando se presiona el botón para saltar, finaliza la cadena completa de escenas, y no sólo la que transcurre en ese momento. Cuando usas un objeto, ya sea un arma o cualquier otro elemento, no puedes coger ningún otro. No hay opciones de modificación de los mandos, lo que supone que quienes prefieran un movimiento vertical invertido o requieran un manejo para zurdos tendrán que andar con cuidado al explorar o al moverse sigilosamente. Los puntos de control están tan distantes entre sí que terminas negándote a seguir adelante por miedo a lo que pueda pasar por el camino.

Eso sí, el juego cuenta con un buen repertorio de magníficos puzzles, que podría ser lo que salve el conjunto; pocos juegos ofrecen problemas tan lógicos, basados en las habilidades deductivas y no en el sistema de ensayo y error. Estos puzzles logran mantener la intensidad del juego cuando otros elementos tratan de pararlo en seco, o cuando el jugador, más que un explorador, parece ser poco más que un recogedor de pistas que sigue un rastro demasiado previsible. El juego, que pretendía ser enigmático, acaba siendo más bien problemático. **[4]**



El motor Slayer de The Collective no funciona del todo bien, pues da la sensación de no poder manejar todo el trabajo que da el juego. El aspecto visual es sombrío, y tanto la acción como las cinemáticas son demasiado avasalladoras.



Los personajes pueden correr y caminar de forma sigilosa, pero sólo en contadas ocasiones. Muchos de los niveles exigen largos desplazamientos, y los jadeos provocados por el esfuerzo de la carrera tienen un extraño sonido que revela la baja calidad de los efectos sonoros.

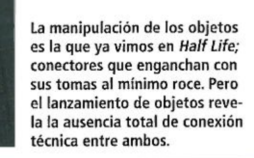


El extraño diseño del juego provoca situaciones chocantes. Cuando el personaje intenta arrastrar un cuerpo inerte cogiéndolo por los pies, tiene que soltarlo después de dar dos pasos. Si lo sujeta por la cabeza, puede arrastrarlo más tiempo. Pero cogerlo por un sitio o por otro es casi cuestión de suerte.



Existe una detallada base de datos disponible para consulta que contiene gran cantidad de información para personajes y localizaciones. Almacena cualquier detalle del nivel anterior, pero puede ser tedioso manejar todo su contenido en las últimas fases. Además es incómodo navegar por ella con el *stick* analógico.





La manipulación de los objetos es la que ya vimos en *Half Life;* conectores que enganchan con sus tomas al mínimo roce. Pero el lanzamiento de objetos revela la ausencia total de conexión técnica entre ambos.



SIN EPISODES: EMERGENCE

PLATAFORMA: PC PRECIO: 19,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: VALVE ESTUDIO: RITUAL

Hay un cartel en *Emergence* –uno de tantos que le hacen al jugador dibujar una sonrisa sarcástica– que dice: "cuando falle todo lo demás, utiliza la caja". Cuando estás en mitad de los tiroteos, lo que te apetece es coger un bote de spray y cambiar el cartel por otro que diga: "cuando la dirección artística falle, utiliza una buena paleta de color, tuberías y barriles explosivos". El motor Source de Valve ha mejorado mucho este segundo episodio de *Sin,* con texturas fotorrealistas que hacen daño a la vista, un *frame rate* perfecto en equipos modernos y una iluminación muy dramática. Pero el uso de este motor elimina mucho del ímpetu original de *Sin*. Es como un viaje de un día a *City 16,* donde la opresión policial, las calles vacías y el control gubernamental dibujasen una escena demasiado familiar.

La experiencia de juego empieza con buena puntuación, pero, cuatro horas después, *Emergence* acaba con otra bastante más baja por varias razones. Y la principal no es el combate tan despiadado, aunque es cierto que aparece un enemigo a cada paso. En este sentido, el título mantiene alto el nivel de emoción. Pero, a pesar de incluir granadas incendiarias, el juego ofrece sólo cuatro armas con las que diezmar a los enemigos, aunque con tanta furia que la pantalla se llena de miembros destrozados, con un detalle visual que no decepciona. Las reglas de compromiso son tradicionales, pero mejoradas gracias a los modos de fuego secundario disponibles. Una pistola para apuntar a las cabezas de los soldados de a pie, una recortada para los encuentros en distancias cortas y un rifle de asalto para los tipos duros son todo lo que tiene el jugador, y todo lo que necesitas en tu misión. Los contenedores de uranio, la munición de rebote y los morteros aportan una mayor espectacularidad.

Emergence también ofrece desde Source una exquisita implementación de físicas Havok. Los enemigos pueden lanzar fácilmente recipientes de gas tóxico durante el combate, o utilizar los tanques de gas propano cuando les disparan. Hay determinados aspectos que le emparentan con *FEAR:* su gusto por los espacios cerrados, el combate cuerpo a cuerpo y las tácticas de ataque por los flancos. Y *Emergence* sale perdiendo con la comparación. Pero cuando se intenta en un nivel de dificultad alto no resulta un soporífero y monótono paseo. Incluir dos niveles de dificultad es un gran invento. Claramente, en Ritual hay más jugones e ingenieros que buenos narradores de historias. De todas las razones que se barajan para lanzar un contenido episódico –*feedback,* comunidad, precio y mejoras, todo muy apreciado desde la perspectiva del consumidor–, la que *Emergence* capitaliza peor es su enriquecimiento narrativo. Después de presentar a la debutante Jessica Cannon en el espacio de Freeport City, el juego pierde rápidamente su capacidad para entretener, y vuelve a ser un *shooter* habitual en primera persona. *Sin Episodes* nos prometió una épica que corre peligro de transformarse en pura fórmula, aunque refinada con algunas variaciones tecnológicas. **[6]**



Emergence imita a *Half Life 2* al tratar de introducir el argumento de fondo mediante octavillas y megafonía. Después de la falsa retórica del Dr. Breen, la estrategia es ineficaz.

Pecados veniales

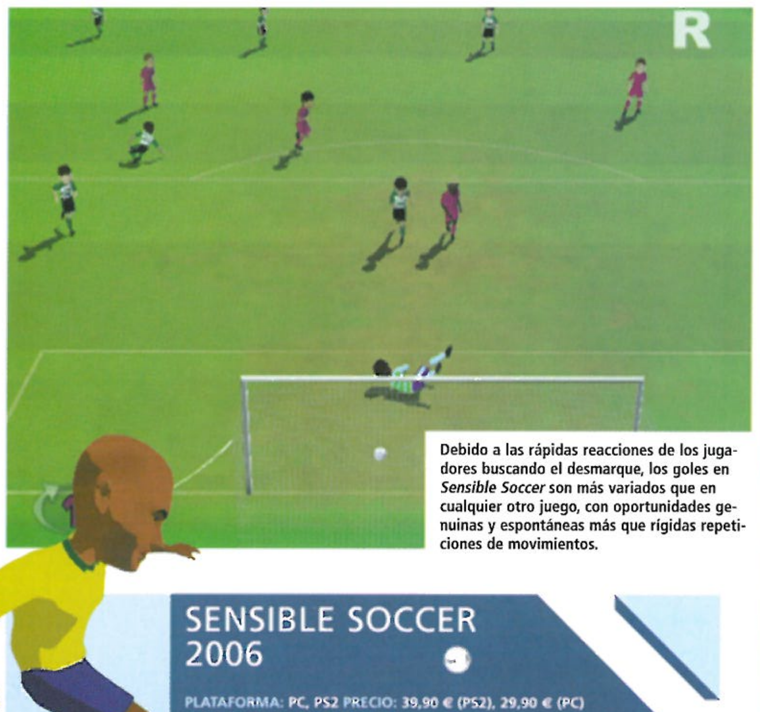


Cuando un videojuego antiguo presenta una continuación años después del original, todo el mundo supone que es un clásico. *Sin* fue un *shooter* muy colorido y lleno de aventuras, pero, al igual que ocurrió con *Perfect Dark,* ha sido pobremente interpretado, y sus contenidos no resistirán el paso del tiempo.
La historia de *Emergence* es una estúpida mezcla de experimentos genéticos y rivalidades de colegio, con una heroína y una villana tan explosivas que, si no hubiese que dispararlas, podrían generar un nuevo episodio titulado *Sin Episodes: La barbacoa de la vecina.* El juego intenta desarrollar el truco de *Half-Life* de mantenerse exclusivamente en primera persona, pero falla en la construcción del personaje de John Blade, como le ocurría a *Half-Life* con Gordon Freeman.



Mientras que los dos niveles con tiroteos al estilo *on the rails,* donde sólo puedes protegerte agachándote, son algo fresco y poco usual, las fases en el coche de Jessica pueden arruinar la credibilidad de todo el juego. Un cohete puede destruir el coche, pero la conductora, a pesar del impacto, sólo queda inconsciente sobre el volante. No es muy coherente.





Debido a las rápidas reacciones de los jugadores buscando el desmarque, los goles en *Sensible Soccer* son más variados que en cualquier otro juego, con oportunidades genuinas y espontáneas más que rígidas repeticiones de movimientos.



Aunque la cámara baja hasta el césped para acercarnos a los momentos clave del partido, malgasta el resto del tiempo suspendida en una posición fija, desplazándose sólo ligeramente, y siguiendo torpemente el balón.



SENSIBLE SOCCER 2006

PLATAFORMA: PC, PS2 PRECIO: 39,90 € (PS2), 29,90 € (PC)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCTOR: CODEMASTERS ESTUDIO: KUJU, INTERNO

Fútbol inteligente o fútbol sensacional; elige uno porque no vas a poder tener los dos. Al menos, no en el mismo terreno de juego, como se ha demostrado durante los últimos ocho años. Es un hecho que EA y Konami han explotado fácilmente la eterna promesa del *FIFA* o *PES* definitivo, que en la práctica resulta imposible de conseguir, como el público acaba descubriendo. Y *Sensible Soccer,* además, ha salido beneficiado, porque, mientras el resto de los juegos de fútbol se empeñaban en competir en la liga de la fidelidad visual, éste se ha dedicado a conseguir un control fiable, cómodo y con una respuesta rápida, y es algo en lo que nadie le supera. Y lo curioso es que lo único que *Sensible* ha hecho ha sido repetir su esquema del pasado, junto a un salto a las 3D no demasiado satisfactorio.

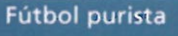
La buena noticia es que ya no estamos ante *Sensible Soccer 98.* De hecho, el movimiento basado en ocho direcciones se ha sustituido por un completo sistema basado en 360 grados y un botón para correr; es una versión idealizada de la versión para Amiga del mismo título. El área vertical y fija en la que sucede la acción ha esquivado los requisitos de una cámara de retransmisión que favorezca la buena conducción de la pelota, y termina logrando una pureza clásica. Con la ayuda de una discreta flecha, apuntas, disparas y das efecto a la pelota, moviéndola con total precisión en su trayectoria; cada toque transmite una hipnótica sensación de control absoluto.

Pero debemos recordar que esto es sólo un paso lateral más que un paso hacia adelante o una evolución; el rudo estilo implementado aquí es más rápido y tiene más respuesta que los de *FIFA* o *PES,* pero es igualmente surrealista. *Sensible* quiere ser la opción para aquellos que odian todo lo que rodea a la simulación de fútbol. Es un videojuego más que un deporte, lo que significa la presencia de extras desbloqueables con nuevos uniformes, sencillas barras que miden la condición física de los jugadores, y, por supuesto, futbolistas caricaturizados. Más allá de esto, su casi total falta de estética demuestra cómo el mundo del deporte ha acabado intoxicando al mundo del videojuego con su poca clase.

El título comete algunas faltas, pero ninguna demasiado grave. Los tiempos de carga son sorprendentemente largos, considerando las texturas planas y el planteamiento sumamente económico del diseño de la grada. La pantalla suele fallar en ocasiones al mostrar las barras de stamina de los jugadores y frecuentes errores en el transcurso del juego terminarán con el balón magnéticamente pegado a las manos del portero, aunque el tiro estuviera dirigido varios palmos fuera de su alcance. Es difícil preocuparse por los fallos que presenta *Sensible Soccer,* básicamente, porque ni siquiera el propio juego lo hace. La música autorizada, los comentarios de los periodistas de moda y el fotorrealismo quedan a un lado ante placeres simples y puros como el de jugar al futbol. **[6]**



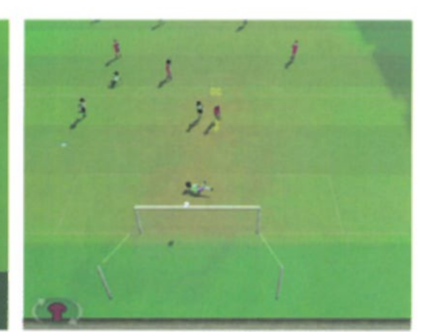
Sensible Soccer recompensa a los jugadores matizando la personalidad de sus futbolistas más que potenciando las características. Su modo creación incluye extras como peinados excéntricos o vestuario clásico.



Fútbol purista



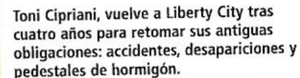
El retorno de *Sensible Soccer* está justificado por la total seguridad que muestra en su concepción del fútbol. Reconociendo astutamente a esa masa de jugadores alienados por un género de naturaleza clásica y a la vez exigente en el control, este juego pide ser jugado más que contemplado, e invita al disfrute total. Las ligas y torneos que aparecen, competiciones estructuradas con calendario nacional e internacional, son también accesibles para el jugador ocasional. Los juegos de fútbol suelen apuntar hacia la diversidad y simplicidad en sus campeonatos, pero acaban incapacitados en mezclas aleatorias de equipos que siempre incluyen las mismas combinaciones de jugadores. Sin embargo, otro reciente título, *FIFA World Cup: Germany 2006,* más orientado hacia el espectáculo, debería aprender de la sabiduría de este *Sensible Soccer,* aunque podría darle a este alguna lección de estilo.



Con una moderna conducción de la pelota y unos movimientos acordes, los mandos de *Sensible* demuestran por qué *PES* y *FIFA* han acabado saturados. Concentrarse en las habilidades más que en la interfaz ha sido todo un acierto.






Toni Cipriani, vuelve a Liberty City tras cuatro años para retomar sus antiguas obligaciones: accidentes, desapariciones y pedestales de hormigón.







GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

PLATAFORMA: PS2 **PRECIO:** 29,95€ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: ROCKSTAR **DISTRIBUCIÓN** TAKE 2
ESTUDIO: ROCKSTAR NORTH, ROCKSTAR LEEDS

Liberty City siempre fue una ciudad para el recuerdo. Sus calles vieron cómo un hasta entonces juego de acción criminal en dos dimensiones se reinventaba con un entorno 3D. Pero esta particular visión de Rockstar de una oscura y decadente Nueva York de finales de los 90 era demasiado carismática como para acabar sepultada, sólo accesible por los más nostálgicos. *GTA: Liberty City Stories* para PS2 es un port directo de la versión para PSP que apareció en el mercado hace 6 meses, en respuesta a las peticiones populares.

En esta situación, *LCS* parte con una clara desventaja: nacer concebido como una conversión desde un sistema de menor potencia siempre limita las características técnicas. Aunque a nivel visual se han mejorado varios elementos con respecto a la PSP, como la calidad de las texturas, sus reflejos, la distancia de dibujado o el volumen de tráfico y peatones que circulan por las calles, el título arrastra carencias heredadas que se manifiestan al compararlo con *San Andreas*. Resulta imposible olvidar que se está frente a una conversión por culpa de la discreta optimización del motor, que sufre caídas bastante frecuentes de la tasa de *frames* por segundos y por los modelados de los personajes. Los fantásticos modos multijugador también se han erradicado. Parece que para probar un *GTA* en compañía habrá que esperar al cuarto capítulo de la serie.

Liberty City Stories tiene los genes *GTA*, algo que le hace brillar en aquello que tiene que ver con su jugabilidad y guión, que en esta ocasión gira en torno al resurgimiento de los Leone, una familia mafiosa. Tiroteos frenéticos, misiones de escolta o persecución con vehículos, asaltos, un catálogo de armas cruentamente variado, o desempeñar otros roles –policía, taxista, conductor de ambulancias– en algunos momentos hacen satisfactoria la experiencia, aunque que se encuentra por debajo de lo habitual en la serie.

El ritmo de juego ha cambiado, con misiones más breves, ya que fueron diseñadas para jugarse en una portátil, que invita a partidas rápidas, algo que los jugadores habituales de *GTA* acabarán notando. En las comparaciones con Carl Johnson, Toni Cipriani sale perdiendo: no puede nadar, ni alimentarse ni mejorar su físico o volar en aviones, tampoco cambiar de indumentaria.

La banda sonora mantiene su calidad, pero en comparación con las ostentosas recopilaciones de los 80 con *Vice City* o la enciclopedia del rap del mismo *San Andreas*, la fusión de estilos de *LCS* no puede ocultar su concepción más modesta. Incluso en las voces –en inglés con subtítulos en castellano– los actores famosos han sido sustituidos por otros desconocidos, pero aceptables desde un punto de vista interpretativo.

Liberty City Stories es el hermano menos agraciado de una familia de triunfadores. Aunque es digno, su nivel general está a la misma altura que *GTA III* o *Vice City* pero por debajo de *San Andreas*. Es una buena ocasión para seguir disfrutando del carisma de la serie, más aún por su bajo precio. Eso sí, si no la has jugado antes en PSP. **[6]**


Las motocicletas reaparecen, y con ellas 26 saltos acrobáticos distribuidos por toda la ciudad, piruetas necesarias para completar el juego en su totalidad.


Las imperfecciones que el control tuvo que sufrir para adaptarse al empleo de sólo un *stick* analógico en PSP se han resuelto, retomando el manejo habitual de la serie al pasar la historia a PlayStation 2.

Asuntos de familia



Los Leone fueron la familia mafiosa que controlaba la mayor parte de Liberty City. En cuatro años que ha durado el exilio de Cipriani, su posición dominante se ha perdido por la presión de un buen puñado de bandas organizadas: las familias Forelli y Sindacco, las Triadas, la Yakuza japonesa, el Cartel colombiano, los Diablo latinos y los jamaicanos. Para devolver a Don Leone, el Padrino de la familia, su esplendor perdido, empieza una auténtica guerra de familias. El guión del título culmina exitosamente tras una densa trama que te hará vivir momentos extraídos de películas protagonizadas por De Niro o Al Pacino.



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

PLATAFORMA: PS2, PC, 360 (VERSIÓN PROBADA)
PRECIO: 49,90 € (PC) 59,90 € (PS2) 69,90 € (360)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: Z-AXIS, BEENOX





Tienen gancho visual, pero las misiones bajo cero del Hombre de Hielo pierden mucha de su frescura cuando el jugador tiene el control. Es una experiencia de vuelo *arcade* con una vista en tercera persona y un avatar humanoide. Su rudimentario sistema de puntería traiciona su potencial.

Este *X-Men* oficial es un juego del que se podría pasar de largo a no ser por sus mutantes, sus poderes especiales y su elegante vestuario, que no resultan demasiado desastrosos para una adaptación al juego de un cómic de Marvel. Buscando licencias similares en los archivos de Activision, encontramos un buen número de títulos que refuerzan la regla que dice "videojuego de película igual a desastre seguro". *Blade II* fue un machacabotones salvado únicamente por los combos que cercenaban decenas de vampíricas cabezas. El más meditado *X-Men II: La Venganza de Lobezno* era mucho más crudo, y, a veces, incluso brutal, aunque entretenido. Pero hay muy poco de especial en este nuevo capítulo de *X-Men,* como su insulso título transmite.

Su aspecto externo es bastante discreto, pero apto para calificarse como de nueva generación. Su tasa de cuadros por segundo es eficiente y sus superficies en alta definición son suaves y con una iluminación dinámica. Pero la dirección artística carece totalmente de inspiración, junto a unos personajes pobremente animados. El juego ofrece tres personajes –Lobezno, El Hombre de Hielo y Rondador Nocturno– junto a otros que interpretan papeles secundarios. Sólo uno de los tres mutantes transmite una sensación real de poder. Capaz de teletransportarse entre enemigos y abismos, el personaje llamado Rondador Nocturno al menos responde a los cánones del superhéroe, aunque sus poderes especiales hacen demasiado fáciles sus misiones.

No era tan difícil lograr que este tercer *X-Men* proporcionase un nivel de desafío coherente. Pero ni si quiera eso consigue. Su sistema de salud, que permite rejuvenecer al personaje ejecutando ataques especiales y redistribuyendo poderes, está terriblemente calibrado. Los enemigos aparecen en pantalla en grupos cada vez más grandes, con extraños ataques que reducirán tu barra de energía a velocidad de vértigo. Hasta la muerte te obliga a comenzar la misión desde el principio sin tener en cuenta tus avances previos. Los mutantes tienen la capacidad de mejorar en facetas como velocidad, fuerza y duración del ataque especial utilizando los puntos obtenidos en la misión en forma de genes. Pero el juego es demasiado impredecible y el combate es torpe. Era lógico esperar algo más de un juego desarrollado por los creadores de *Aggresive Inline.* **[3]**



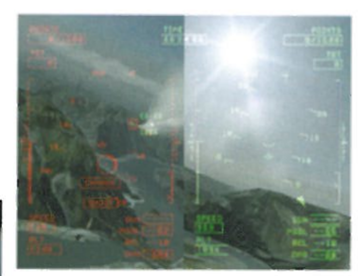
ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 40 $ (32 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU) POR DETERMINAR (ESPAÑA)
DISTRIBUCIÓN: NAMCO ESTUDIO: PROPIO

Dado que los escenarios habituales en los juegos de este género han abandonado su árido aspecto de hace unos años, el combate es la parte más fácil de recrear en la simulación aérea. Es un elemento en el cual los simuladores han ido prosperando, mejorando su atractivo con algo más que la simple destrucción de un objetivo apretando el gatillo e incorporando al desafío la obligación de manejar una máquina compleja para llegar a una posición estratégica. Apostando por unos reactores ligeros como plumas y un control sencillo, los juegos aéreos con enfoque *arcade* lo tienen difícil para mostrar esta faceta. Uno se pregunta cómo memorizar una rutina tan básica. La respuesta de *Ace Combat* ha sido, desde hace mucho, esquivar el asunto con misiones obligatorias, localizaciones variadas y unas peculiares conversaciones por radio. Pero en esta sexta entrega no son tan ágiles sus maniobras.

La estructura básica es tan funcional como siempre, gratificando tus instintos mercenarios con baja intensidad. Los combates aéreos siguen apostando por rastrear las figuras habituales en el cielo, interrumpiendo a cada momento la incesante molestia de un misil que ha fijado su blanco. Pero la escasa duración del título es su mayor debilidad y su aversión a los *checkpoints* es otra desventaja. Entre el principio y el final de su campaña hay una multitud de misiones que consisten en que el enemigo se hace el muerto para después golpearte más fuerte. Lo tedioso y repetitivo del juego convierte cada golpe en un KO potencial. El ánimo pasa del aburrimiento a la sensación de logro, lo que hace que el jugador sufra reveses y accidentes, y esto aumenta la sensación negativa general.

La serie ha refinado su apariencia y ha fortalecido su Inteligencia Artificial, y el entorno visual mejora con la larga distancia. Sólo la combinacion de un sonido atronador y las pasables escenas intermedias y repeticiones permite a Namco defenderse de las acusaciones de haber desarrollado poco el juego. Pero el título pide a gritos mejoras más notables; el diseño de las misiones, los modos multijugador y el guión terminan defraudando. Si *Ace Combat* va a seguir peleando, habría que darle unas nuevas directrices más completas para su próxima misión. **[5]**



La combinación del llamativo *anime,* la divertida camaradería durante el vuelo y unos variados objetivos en tierra y aire permiten realizar algunas misiones destacadas. Pero, incidiendo en los desequilibrios del juego, el resto de las misiones son terriblemente poco ambiciosas.





FIELD COMMANDER

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 49.90€ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT **PRODUCCIÓN:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT **ESTUDIO:** PROPIO



El modo individual dura mucho más gracias a las numerosas opciones *online*, editores de escenario y un servicio de descarga y subida de mapas propios que está alcanzando una notable popularidad. La creación de los niveles se convierte en un punto importante por derecho, con grandes posibilidades para construir.

Hay ocasiones en las que la primera impresión es la que vale, y esta es una de ellas, aunque este comentario pueda considerarse un halago. La primera misión de *Field Commander* fue estudiar todas las anotaciones que Nintendo había tomado sobre el género y olvidarse de ellas para empezar desde cero, a su manera. Y eso no supone una negación de la herencia de la estrategia por turnos que apareció antes, al mismo tiempo y después de la serie *Advanced Wars*. Existe una correlación entre las unidades de *Field Commander* y sus habilidades, características sobre el terreno y la fuerza de las divisiones; las órdenes especiales no están unidas a un oficial específico sino a las diferentes divisiones.

Pero donde *Advanced Wars* se planteó como una simpática caricatura de la guerra, la meta de *Field Commander* es sumergirte en la realidad del conflicto. Un zoom de intensidad dramática puede revelarte durante las batallas desde una espectacular destrucción a escala global hasta la lucha de un soldado concreto, con una coherencia que *Advance Wars* sólo pudo sugerir. Aquí no hay lugar para comandantes jóvenes o inexpertos, ni para una apariencia estilo cómic japonés, sólo para las instrucciones de tu propio comandante informándote de cada sucesiva captura o fuga de enemigos, y para un elenco de personajes demasiado amplio, tanto que habrás olvidado sus nombres antes de los primeros disparos; un descuido narrativo que emborrona lo que podía haber sido un mundo muy vibrante.

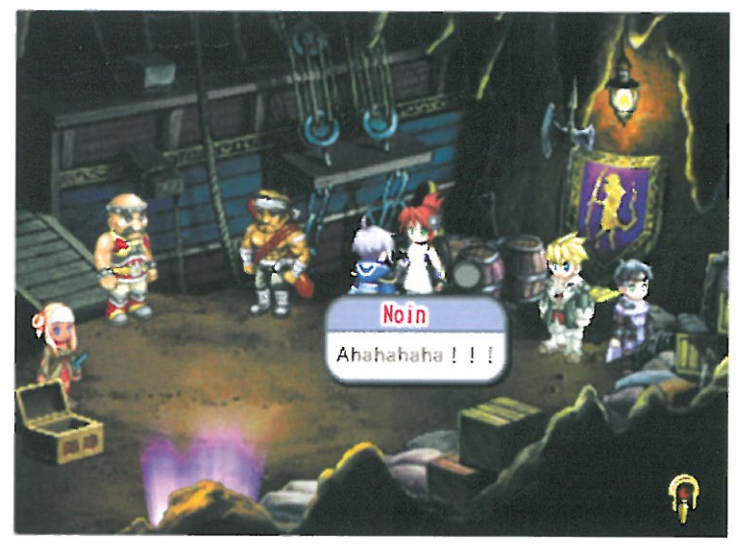
Pero hurga bajo la piel y te encontrarás un juego con carácter propio, demostrado a través de sucesivos escenarios en los que predomina destruir todas las tropas o capturar el cuartel general del enemigo (la primera, la opción por defecto) y un buen puñado de campañas que verdaderamente destacan, como tu primer encuentro con francotiradores enemigos –meticulosos trabajadores–. Sony Online sólo falla en el planteamiento de las misiones en una mal concebida misión de escolta. Por otro lado, las habilidades de algunas unidades, como tecnología stealth o la capacidad para colocar minas, añaden un punto extra a la estrategia defensiva.

Aunque las comparaciones pueden ser injustas en este caso, la inspiración de *Field Commander* es su punto más fuerte: como resultado de su conexión cercana, el juego es accesible en todos sus aspectos y fácil para los principiantes; un título equilibrado y cálidamente familiar para los veteranos del frente. Sus fallos de personalidad los compensa con una mecánica y ejecución sólidas que deberían enorgullecer a cualquier fanático de lo táctico. **[7]**



ATELIER IRIS 2: AZOTH OF DESTINY

PLATAFORMA: PS2 **PRECIO:** 50 $ (39€) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE EN EE.UU., SIN CONFIRMAR EN EUROPA **PRODUCCIÓN:** NIS AMERICA **ESTUDIO:** GUST



***Atelier Iris 2* es casi como un libro abierto, con listados de inventario con ítems y criaturas. Es una pena que los tutoriales hayan cambiado las entretenidas lecturas del primer título por anotaciones.**

Esta secuela no sólo no incrementa el contenido del título original, sino que incluso lo recorta drásticamente. La acción tiene lugar en dos mundos, cada uno hogar de uno de los dos protagonistas; Felt, que experimenta la aventura y batallas propias de Belkyde, mientras que Viese se queda en un idílico Edén, construyendo nuevos objetos. Comparten un inventario y un control que permite cambiar entre cualquiera de ellos en los puntos de guardado. En las primeras horas de juego, las áreas que cada uno explora son pequeñas, pero requieren invertir una buena cantidad de tiempo en la pantalla del mapa.

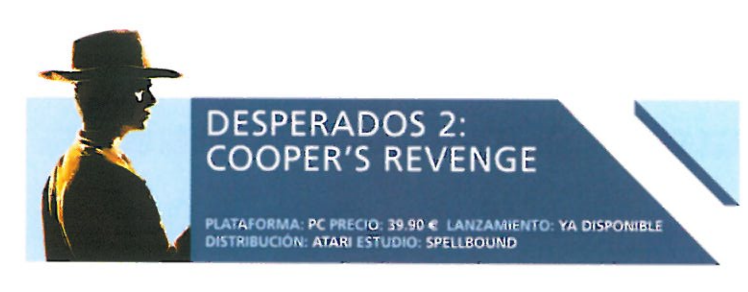
Al principio, parece que estos pequeños ajustes sobre la fórmula anterior están ahí sólo para justificar la existencia de esta secuela, multiplicando el trabajo del jugador y diluyendo la atmósfera *Atelier* en el proceso. Esto consigue romper la experiencia y conduce a la frustración, con una historia que no lleva aire fresco a un mundo de entornos planos.



Hay mucho contenido para que los novatos se acostumbren a la mecánica de juego, especialmente a la creación de ítems –a través de maná y recetas– y a sus propiedades secundarias, síntesis de armas y habilidades al equiparse con ítems. El sistema de cocina basado en la alquimia es tan rico y lleno de recompensas como el original.

Pero cuando llegas a este desesperante punto del juego te rescata la validez de las nuevas ideas. Un vial coloreado en la esquina de la pantalla cambia de color según el jugador explora una zona, mostrando la probabilidad de encontrarse con una batalla aleatoria. El contenido del vial baja con cada escaramuza hasta que se vacía, y vuelve a llenarse al visitar otra área. Es un toque que se siente más y más útil conforme progresa la acción: el ya mencionado cambio de personaje permite al jugador dejar una mazmorra a medio explorar para unir nuevos ítems antes de continuar.

El combate basado en turnos es vibrantemente rápido, pero presenta unos 'break attacks', que pausan la acción durante unos momentos. Estos ataques pueden tumbar a los enemigos, aturdiéndolos, lo que permite usar alguna estrategia y sorprenderlos. Es un detalle que hace las batallas más gratificantes. Estos ingredientes mágicos no son suficientes para producir un sucesor a la altura del *Atelier* original. Pero sigue siendo un RPG con propiedades muy valiosas. **[6]**



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

PLATAFORMA: PC PRECIO: 39.90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: SPELLBOUND



La cámara por encima del hombro es mejor para controlar a cada personaje, aunque más adelante no se muestra tan efectiva para desenfundar armas lentas.

Aceptando que el afán de tener más control en los juegos de estrategia táctica pudo haber nacido sólo segundos después que el género en sí mismo, el manejo es una fuente de constante frustración para muchos usuarios. En un género donde incluso su máximo exponente, los compatriotas de *Commandos,* dieron el paso de una vista isométrica a otra en primera persona, su pretendiente más reciente combina ambas con cierto éxito. La mayor parte del tiempo se emplea una perspectiva desde arriba, pero es posible cambiar a otra más cercana en tercera persona, encima del hombro de cualquiera de tus personajes; lo mejor para los tiroteos y desplegar las habilidades individuales.

Indudablemente, es una mejora apreciable. El cambio de cámara no afecta a las habilidades. Pero atrae mucho más la posibilidad de cambiar a la otra perspectiva y tener un control directo y más exacto, lo que además alivia las frustraciones tradicionales de la imprecisión, por ejemplo, al encontrar un camino o emplear tus limitados recursos ante un enemigo superior. El juego incluye una atractiva aplicación del siempre infrautilizado entorno del salvaje oeste, con sus estereotipos aplicados a diferentes habilidades: seducción para las bailarinas de salón, tequila para los mexicanos...

Por desgracia, la cámara no es una innovación de peso; sino que simplemente ofrece una ventaja interesante y precisa para las misiones, nada más. Mientras que técnicamente transmite un buen acabado, existen detalles repetitivos que lastran la ejecución: falla en igualar la diferencia y afluencia de, por ejemplo, los soldados de *Heroes of WWII,* algo que habría sido más productivo que sus repetitivos personajes no jugables pre-programados.



La presentación es aceptable, pero sólo mientras el juego muestra su parte buena, que surge desde lo más clásico del entretenimiento. El sonido estridente y los diálogos indican lo contrario.

Si te detecta la IA mueres casi en el acto, con el consiguiente fracaso de la misión, malgastando su potencial para ofrecer históricos tiroteos y dejando sólo pura infiltración. También molesta la simpleza de esta inteligencia artificial, lo que significa que las victorias se consiguen a base de reconocer unos patrones predefinidos. Mientras que el planteamiento básico de Cooper's Revenge cumple, el juego en sí mismo es puramente mecánico, resultando en algo constantemente predecible que no entretiene demasiado. **[4]**

METAL SAGA

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 50 $ (39 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE.UU Y JAPÓN, SIN CONFIRMAR EN EUROPA DISTRIBUCIÓN: ATLUS ESTUDIO: CREA-TECH



El guión de *Metal Saga* es una refrescante adaptación libre del Armageddon, escrita a mano y con una tremenda obsesión con el destino; su mundo es postapocalíptico, pero no es nada oscuro ni sombrío. El protagonista sale a labrarse un nombre y a vivir la mayor aventura posible.

Puedes terminarte Metal Saga en algo menos de dos minutos. Es lo que se tarda en pasar de la pantalla del título a los créditos. Bueno, era sólo un chiste bastante adecuado para la naturaleza juguetona e hilarante del juego, un DVD con suficiente chispa como para hacerte esbozar una sonrisa. Pregunta a una chica si quiere casarse contigo y ella te pedirá que grabes antes la partida. Entra en un motel de mala muerte y podrás 'descargar ilegalmente' música para tu mp3, duerme hacinado en una habitación y acabarás cosido a picaduras de mosquito. Deja tu vehículo en un lugar apartado el tiempo suficiente y acabarás sepultado por excrementos de pájaro y champiñones.

Metal Saga es encantador más allá de sus peculiaridades, pero el carisma y el toque alternativo tiene un precio; el bajo presupuesto de producción. Los tiempos de carga, incluso cuando se entra y sale de una pequeña tienda, pronto empiezan a irritar, y el mapa es una representación demasiado básica. También depende demasiado de la pulsación compulsiva del botón X para encontrar ítems escondidos hasta casi lo invisible en cada entorno.



A pesar del nombre, *Metal Saga* no tiene ninguna afiliación con Metal Slug, la veterana serie de SNK. Aunque comparten un particular gusto surrelista y un diseño de enemigos algo salvaje.

Por lo demás, tiene una mentalidad increíblemente abierta:, rara vez exige mucho al jugador o lo expone a situaciones de presión. Puedes teletransportarte a cualquier ciudad que ya hayas visitado, y el combate por turnos –que permite pelear a pie o a bordo de uno de esos vehículos pesados de su amplio catálogo– es simple y sin tensiones. La dificultad sólo aumenta si decides explorar y te sales del camino recomendado. Eres libre de adoptar una postura de explorador o de granjero y hasta cazarrecompensas. En otros aspectos como las modificaciones de los vehículos y la gran variedad de minijuegos coleccionables, no puede decirse que sea excepcional, pero distrae.

Metal Saga es todo personalidad y nada de músculo, un candidato a clavar las rodillas en la arena y acabar pateado por los numerosos juegazos que el RPG está dando a PS2. Y eso no deja de ser cierta forma de *bullying;* la ley de la selva. Los personajes con fuerte personalidad son indispensables para un juego de rol, en Metal Saga se requiere imaginación y paciencia para verse involucrado en el juego. **[5]**

NUEVAS FORMAS DE JUGAR CON ESTILO



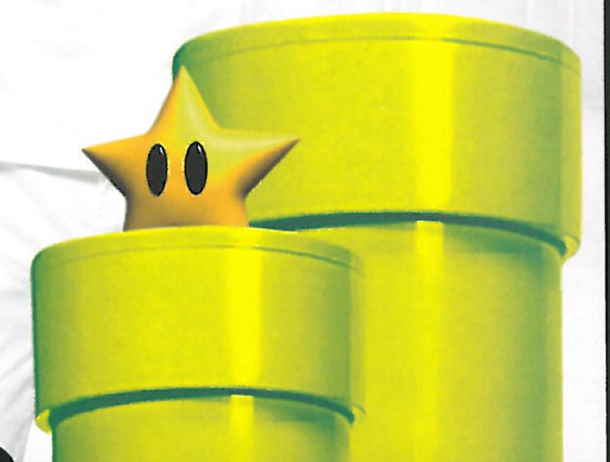
Llega la nueva Nintendo DS Lite, más pequeña, más ligera, más luminosa y con un diseño más innovador. Si siempre te gustó Super Mario, ahora podrás disfrutarlo en su versión más innovadora.

New Super Mario Bros, un juego a tu estilo.









3+
www.pegi.info

NINTENDO DS lite

+ LIGERA + PEQUEÑA + LUMINOSA + INNOVADORA



GRAN TUR

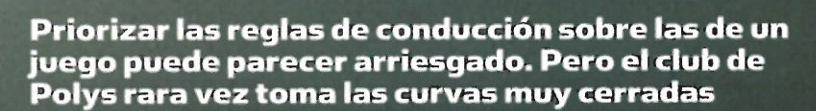
THE REAL DRIVING

VA DE RETRO

GRAN TURISMO

PLATAFORMA: **PLAYSTATION**
DISTRIBUCIÓN: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **PROPIO (POLYS ENTERTAINMENT)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1997**





Priorizar las reglas de conducción sobre las de un juego puede parecer arriesgado. Pero el club de Polys rara vez toma las curvas muy cerradas

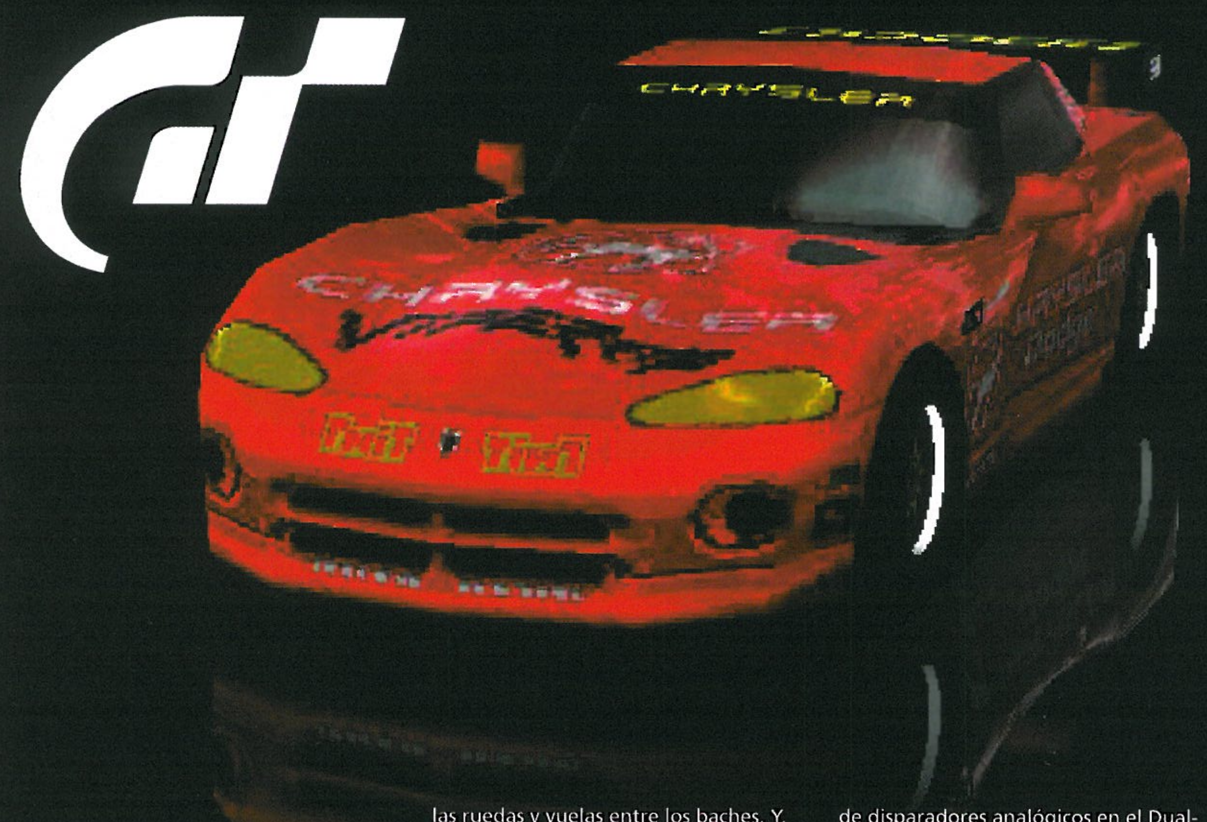
En pocas palabras, este juego resultaba inimaginable un año antes de su salida al mercado". Así lo sostenía la revista EDGE en inglés en su análisis en su especial sobre los cien juegos más significativos, en el que *Gran Turismo* recibió una puntuación de diez sobre diez, valoración que siempre ha suscitado la polémica. Sus defensores coinciden en que es incuestionable que *The Real Driving Simulator* redefinió el juego de carreras para consola, arrancándolo de sus raíces *arcade,* y estableció un nuevo estándar en amplitud, fidelidad y flexibilidad del software del juego que causó –y todavía lo hace– una reacción más allá de su género. Quienes disienten arguyen que, pese a su enorme atractivo, el enfoque casi obsesivo lo convierte en inaccesible para muchos jugadores; y que sus inmensos logros tienen muy poco que hacer con el diseño de juego que tradicionalmente se entiende por bueno.

Es fácil discutir la cuestión ahora, después de casi nueve años de perspectiva: el modelo revolucionario es ahora familiar gracias a las imitaciones y la propia profusión de secuelas de *GT.* Pero hay que recordar lo que supuso en su momento. Las ondas de choque causadas por el realismo gráfico y físico tuvieron tal magnitud que se pasaba por alto la audacia que subyacía en el fondo. El creador, Kazunori Yamauchi, y su equipo en el estudio propio Polys de Sony –que más tarde adquiriría independencia y fama como Polyphony Digital– rechazaron la estética del videojuego, y con ella las ideas vigentes. Dedicaron incontables horas a una concienzuda recreación de unos 150 coches. Analizaron cada modelo y lo exploraron para el usuario con un sistema de afinado que era como ser capaz de llegar al código y retocarlo tú mismo. Y, lo más extraño de todo, lo organizaron todo en una estructura de juego progresiva en crecimiento rápido que daba la espalda a todas las variantes existentes de juegos de carreras, inspirándose en vez de eso en una fuente más inverosímil: el juego de rol.

Las ondas de choque causadas por el realismo gráfico y físico tuvieron tal magnitud que se pasaba por alto la audacia subyacente en el fondo

Sin embargo, nada de eso resulta obvio en el primer vistazo a la fachada tradicionalista de *Gran Turismo:* su modo Arcade, que te deja sin aliento. Te maravillarás de los fugaces reflejos, de la autenticidad granulada de los circuitos y de que los modelos de coches sean reconocibles de un vistazo –hoy todavía llama la atención, pese a su burda resolución y sus escasos polígonos–. Apreciarás la precisión de los detalles, cómo el comportamiento de los coches no sólo produce buenas sensaciones, sino que tiene un buen aspecto mientras reequilibras el peso entre









Las pistas originales de *Gran Turismo* –todavía se pueden encontrar en el corazón de la secuencia más reciente– suponen algunos de los mejores cursos de diseño realistas nunca vistos en un videojuego. El logro fue no crear sólo circuitos de carreras técnicamente interesantes partiendo de cero, sino también circuitos de carretera impredecibles y naturalistas como el Trial Mountain y el Deep Forest.

las ruedas y vuelas entre los baches. Y, si invertiste en un DualShock, obtendrás un tercer nivel de estímulos sensoriales no menos apasionante.

En el momento de la salida al mercado de *GT* acababa de llegar el DualShock, que traía consigo el control analógico y los efectos de vibración a la PlayStation por primera vez, y *Gran Turismo* fue el juego que le dio sentido a esa función, del mismo modo que eso le otorgó sentido al juego. Es cierto que el *stick* analógico (sensible a la presión) fue un salto adelante enorme del dispositivo. Pero fue la exploración a fondo, por parte de Polys, de la sutileza y el alcance de sus motores de vibración gemelos –inspirados en los del tosco Rumble Pak de Nintendo, pero más versátiles– la que estableció un hito. Las irregularidades del asfalto, el escalofrío a medida que el agarre se evapora al ganar velocidad, el repentino choque con un rival no visto, el pico de un bordillo visto desde el vértice de una esquina: no es solamente un nivel superior de inmersión, es todo un valioso flujo adicional de información en tus manos. Esta fue, con diferencia, la aplicación más sofisticada de los efectos de vibración por entonces, y apenas ha perdido vigencia desde entonces. Es irónico y triste que la carencia de disparadores analógicos en el DualShock 2 y la sensibilidad del *stick* lo convirtieran en un lastre para la serie cuando llegó a la PS2 porque, en aquel entonces, *GT* lo hacía sonar... y le devolvía el favor.

Hay que salirse del modo Arcade y arrancar en la larga carrera de *Gran Turismo* para superar su inmaculada pureza sensorial y desenterrar la radical agenda de *GT* para los juegos de carreras. Al hacerlo entras directamente en la primera ronda de los infames exámenes de conducir y las austeras lecciones de conducción que proporcionan acceso a los diferentes campeonatos y eventos. Lo primero que el juego te pide es conducir un utilitario en línea recta y después pararlo. Está a años luz de la seductora rudeza del *arcade*, o incluso de las bruscas exigencias de algún deporte del motor. El propósito de los tests es entrenar, sí, pero también, a través de su total aridez, resaltar la seriedad de lo que les sigue. Esto no es material para niños, y no puedes entrar en él como si tal cosa; *Gran Turismo* es un privilegio que debes conquistar con trabajo duro. Muchos se verán desalentados por el esfuerzo, y es casi como si esta fase estuviera pensada para eso.

Conseguido el permiso, lo que viene a continuación parece igualmente rutinario. Con unos modestos 10.000 créditos tienes que comprar un coche para correr con él, limitándote a escrutar la lista de coches en busca de un modesto vehículo familiar o algún cupé deportivo anticuado. Es una ocurrencia genial, una dosis absolutamente inspirada de normalidad. Estudiar las listas y escoger un vehículo entre el amplio surtido que se ofrece podría parecer una tarea rutinaria, pero es el cimiento de la intensa sensación de identificación y propiedad que el juego fomenta entre el jugador y la máquina. Aunque los coches son lentos, la clave está en el hecho de que puedes haber conducido trastos similares en la vida real. Cualquier vestigio del pasado en cuanto al mundo de fantasía de los videojuegos (incluso el mundo real de fantasía de, digamos, la Fórmula 1) queda hecho trizas, la estética ultrarrealista se redobla, y juzgas la precisión de la simulación comparándola con tu experiencia personal. La decisión de comenzar el juego a este nivel tan bajo tiene tanta importancia como los gráficos o el increíble manejo del hecho de que *Gran Turismo* parezca más real que el resto.

El *stick* analógico fue un salto enorme del DualShock, pero los motores de vibración fueron los que establecieron un hito con este juego

La autenticidad lo es todo en este juego. Es lo que vende, muy por encima de su valor de entretenimiento real. *Gran Turismo* es un monumento al arte de la construcción de maquetas. Aunque la amplia gama de coches está para impresionar y animarte a coleccionar, se nota que para Yamauchi es también un fin en sí mismo. *GT* nació sin duda del amor por los coches más que de la pasión

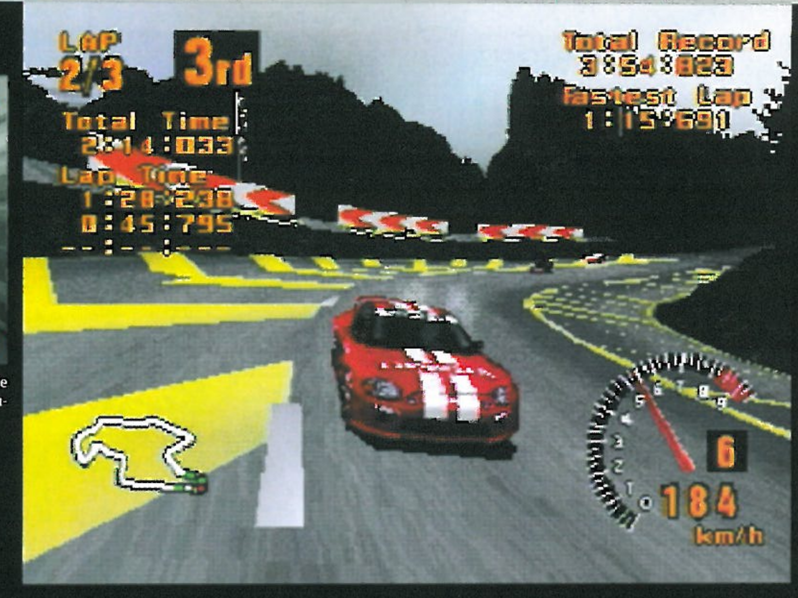


Una tienda podría colocar *GT* en un escaparate y se vendería sólo con unas escenas de repetición de la carrera. Ver los vehículos dando tumbos se convirtió en expresión de la autenticidad del juego.





El elegante y restringido aspecto gráfico de *Gran Turismo* fue una pieza clave visual para la primera PlayStation: fue de los pocos juegos para la máquina con el estilo característico de Sony. Esa fue otra manera de que el juego evitara incurrir en el más ligero indicio de frivolidad, aunque el alegre acompañamiento de jazz-funk era muy malo.

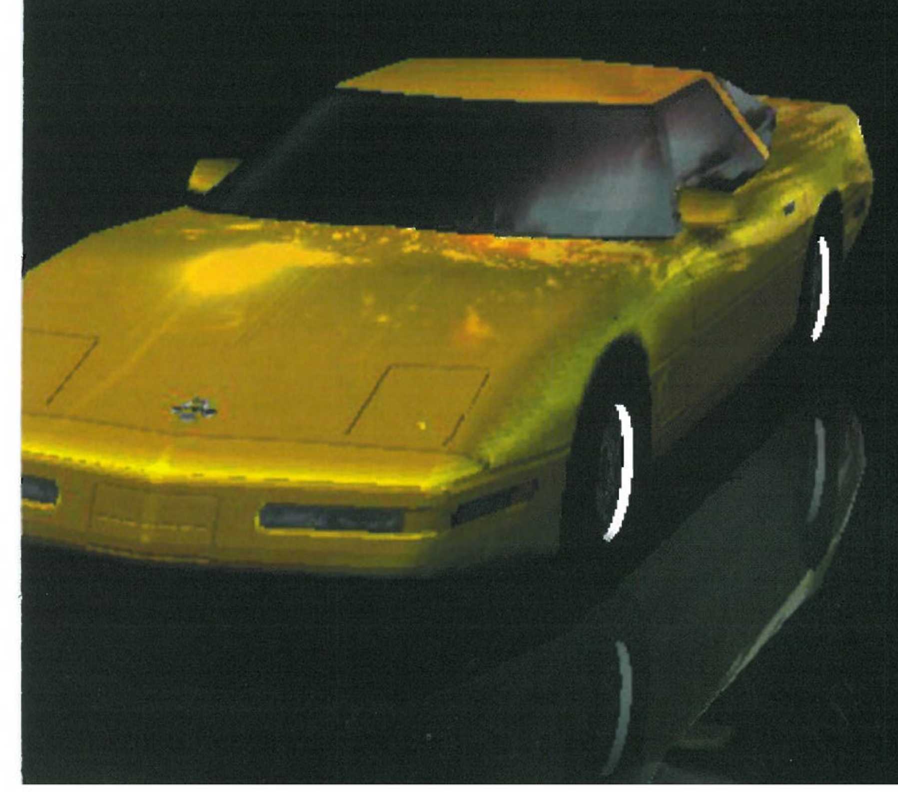


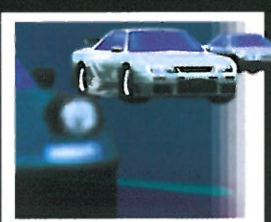
por los juegos. Presta la misma atención a máquinas normales y extraordinarias, ya sea en una feria o en el *pit-lane:* es lo que le da la autoridad neutral de un trabajo de consulta o referencia. Puede que no tengas interés en tres cuartas partes de los coches que se muestran, pero su existencia concede autenticidad a los que conduces, y refuerza tu sensación de elección individual (que después se multiplica por el *tuning,* ya que los vehículos favoritos llegan a ser como mascotas que permanecen contigo a lo largo de la duración total del juego). Este es el videojuego como recipiente vacío, como un vehículo para la autoexpresión del jugador; un concepto atrevido y enormemente influyente.

Aunque puedes extrapolar el sorprendente y avanzado diseño de *Gran Turismo* a los comienzos del juego personalizable, puedes también seguirle el rastro hasta una fuente mucho más tradicional. La escala y el ciclo de vida útil del juego de carreras de coches se ha extendido tanto gracias a que ha seguido una ruta paralela a la forma de juego dominante en Japón el juego de rol. Comparten conceptos: partiendo de unos comienzos humildes vas adquiriendo gradualmente más potencia, para enfrentarte a mejores oponentes, ganar más dinero y adquirir más potencia todavía. Comprar componentes para potenciar el rendimiento del coche es una analogía cercana al nivel de los personajes del juego de rol, aumentando y retocando sus características mediante la compra de más equipamiento y capacidades. La experiencia de jugar con este juego se caracteriza tanto por el tiempo muerto del menú, la navegación, la manipulación y la planificación, como por la acción en sí misma.

Pero *Gran Turismo* lleva esta ruptura de los géneros más lejos de lo que sus imitadores osarían: demasiado lejos, de hecho, hasta el punto llegar a contradecirse a sí mismo. No hay prácticamente límites a la posibilidad de modificación de algunos coches –los modelos básicos alcanzan potencias absurdas de casi 1.000 caballos cuando van a tope– y los límites de potencia presentes en las carreras son muy generosos, cuando no inexistentes. Esto significa que, para un juego que coloca delante tal énfasis en técnica pura de carreras, mejorar tu capacidad es sólo un modo de superar a tus rivales y adelantar. Exactamente como un RPG, puedes tener éxito en *Gran Turismo* a través de simplemente cierto desgaste, una disposición a machacar repetidamente a través de batallas/carreras para ganar un excedente y finalmente acumular tanta potencia de fuego que lo que era difícil antes no presenta ningún reto y no precisa esfuerzo. Además, *GP* no marca esa progresión tanto como los mejores juegos de rol, y los jugadores que buscan afinar sus habilidades en carreras similares se preguntan cuánta modificación llega a ser excesiva. Esto pone en cuestión la premisa autoritaria del juego: ganar una carrera haciendo pedazos un monstruo con exceso de potencia gruñendo contra las protecciones de cada esquina no produce ninguna sensación de 'conducción real'. Pero también hace que los logros del juego se vuelvan accesibles para jugadores sin paciencia o dedicación para dominarlo, lo que también resulta democrático. Aumenta una contradicción –entre las carreras basadas en la habilidad y el progreso a base de estadísticas–, pero otra se resuelve –la fricción entre las credenciales del juego de simulación pura y su atractivo informal.

No es de extrañar que *Gran Turismo* fuera inimaginable en 1996, al menos para cualquiera que no fuera Kazunori Yamauchi. De cara a sus deslumbrantes logros técnicos y su presentación tan brillante, es fácil pasar por alto lo extraña que resulta su propuesta: un extravagante híbrido de estilos complicados, una tarea de amor que tiene bastante poco que ver con la creación de un buen videojuego. De algún modo, es el gran éxito de taquilla del mercado popular más inverosímil, y, sin duda, uno de los más importantes.





MÁS ES MÁS

El buen manejo ha logrado que el título *Gran Turismo* tenga fortaleza y sea gratificante, al igual que el primero, con independencia de las ventajas que ofrecen las especificaciones técnicas sobre el papel de sus versiones para PS2. Con lo consistente (o estancada, según el punto de vista) que es la serie, decepciona coger la última versión y comparar el contenido punto por punto. Simplemente la extensión de la biblioteca de *GT4* le hace superar a sus iguales; es tan difícil como refrescante era el *GT* original. Hay que realizar una mención especial a *GT2* por su cosmopolita gama de coches y competiciones, su excelente modo de rally y su sistema de desafíos, su estructura ligera y el añadido de renombre, que fue uno de los primeros ganchos de *GT*. También contiene Grindelwald, una carrera disputada en una carretera alpina que es un clásico, aunque por desgracia nunca volvió.



La falta del modelado de desperfectos fue un problema de licencias al principio, y, según Yamauchi, también técnico. Cabe preguntarse si en parte no se debe a que no quería ver sus espectaculares coches rotos.





THE MAKING OF...
GRAND THEFT AUTO

Incluso antes de su lanzamiento, y antes de los ataques de la prensa, *GTA* supuso un sinfín de dificultades para sus creadores

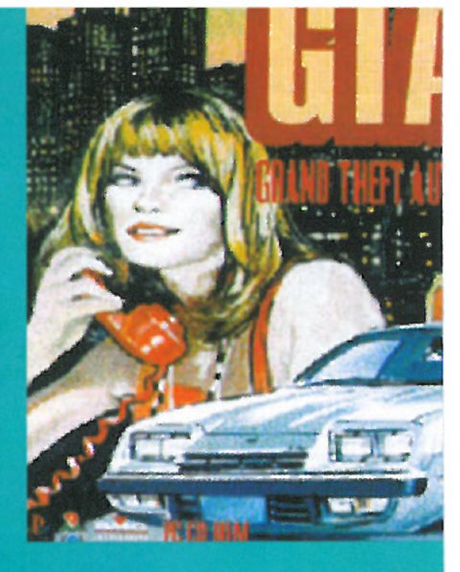
FORMATO ORIGINAL: **PC** DISTRIBUIDOR: **BMG INTERACTIVE** ESTUDIO: **DMA DESIGN** ORIGEN: **GB** LANZAMIENTO: **1997**

Todo el mundo coincide en asegurar que ellos no hicieron *Grand Theft Auto*, pero eso no es del todo justo, porque todo el mundo está de acuerdo también en que todos hicieron *Grand Theft Auto*. Hablando con los que trabajaban para DMA Design a finales de los 90, es difícil encontrar a alguien que reconozca su contribución al juego, aunque todos se deshacen en elogios hacia los demás. *Grand Theft Auto*, o *Race'n'Chase*, que era su primer título antes de un conflicto con la empresa Matchbox, se realizó en un ambiente colaborador, pero tempestuoso. Por eso es muy difícil concretar sus puntos de inflexión, incluso para quienes estaban trabajando en el juego en aquellos tiempos de finales de los 90.

Los comienzos, sin embargo, resultan algo más fáciles de reconstruir. "La idea era crear un juego basado en una ciudad viva –recuerda el director de relaciones públicas y responsable de los textos de DMA, **Brian Baglow**–. La meta era construir un entorno activo que respondiera a las acciones del jugador de forma variada".

Grand Theft Auto se desarrolló en un ambiente colaborador, pero tempestuoso, y es difícil concretar sus puntos de inflexión

Los desarrolladores de DMA se habían cansado de esos enemigos estereotipados cuya única razón de ser era hostigar al jugador. En DMA querían algo más convincente. Los entornos 'vivientes' parecían ser la respuesta y varios de los diseños en los que trabajaron en



Escocia partían de esta idea. *Body Harvest*, por ejemplo, transcurría en un grupo de islas semidesiertas. Pero lo más ambicioso seguía siendo construir una ciudad entera.

La primera ciudad viva de DMA se parecía poco al aspecto final que después tuvo en el juego. El programador **Mike Dailly** desarrolló un prototipo de motor de la ciudad mediante una sofisticado estilo de visión isométrica 3D rotable. La dinámica del juego debía centrarse en el conflicto entre gánsters rivales, normalmente a pie, porque la visualización resultaba poco propicia para conducir. Por desgracia, cuando el motor pasó de la fase de prototipo a la de producción, surgieron problemas para alcanzar el rendimiento requerido, lo que, junto al lanzamiento de *Syndicate Wars*, con un aspecto y una dinámica similares, les hizo reconsiderar el ambicioso proyecto. Afortunadamente, Dailly había estado trabajando en otra idea que no tenía nada que ver con esto.

Los juegos de plataforma habían funcionado bien para DMA y Dailly había quedado impresionado por el nuevo enfoque gráfico de *Clockwork Knight* de Sega. Aunque en el fondo se trataba de un juego de plataformas tradicional, *Knight* aprovechaba las capacidades 3D de la nueva consola Saturn para añadir una visión en perspectiva al juego. Esto le daba una profundidad más convincente. Dailly había preparado un prototipo con esta idea para ver el efecto, y le gustó. ¿Podría utilizarse este enfoque para un juego nuevo?

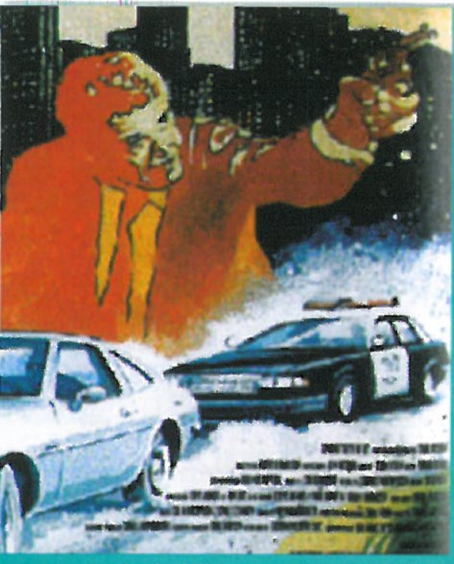
Pero una observación casual sobre los juegos de carreras hizo pensar a Dailly: "Se me ocurrió que, aunque tuviera un motor especial lateral, bastaba con añadir un suelo, y así podría ser un motor superior. Con gráficos de programador, aposté por utilizar el prototipo anterior como base".

Entonces le enseñó el juego al responsable del estudio, **Dave Jones,** que quedó impresionado: "Era una demo con buen aspecto técnico –recuerda–. Como teníamos este motor pseudo-3D, podíamos crear un mundo muy poblado, en comparación con las ciudades 3D completas. Con la cámara sujeta a un coche podríamos abarcar bastante distancia, para así poder conducir más deprisa. Tenía una sensación de profundidad magnífica". El limitado punto de vista permitía a Jones estilizar el concepto, concentrándose en lo que pasaba en la ciudad, en vez de en su aspecto. "Quería crear una ciudad con mucha actividad. Tenía la sensación de que el clásico juego de policías y ladrones conseguiría enganchar a los jugadores". Había nacido el juego *Race'n'Chase* y se hizo la propuesta a BMG.

"No teníamos un concepto claro de cómo sería exactamente el juego. Los detalles eran imposibles de concretar al principio"

El trabajo empezó de inmediato, añadiendo carne al esqueleto pelado de la ciudad viviente. "Queríamos que hubiera un poco de exceso en la simulación –explica Jones–. Los autobuses seguían itinerarios muy realistas, la gente corría arriba y abajo, los semáforos funcionaban correctamente, había una red de trenes recorriendo la ciudad... Cuantas más cosas poníamos en este minimundo vivo, más divertido era el juego".

Por desgracia, cuando comenzó el desarrollo, surgieron varios problemas con el prototipo original. "Nadie quería jugar con los policías, así que nos deshicimos de ellos". La dificultad principal del papel de los policías en el juego


Tres décadas de cine negro aportaron cierto orden a las acciones al margen de la ley que los jugadores realizan instintivamente. Sus misiones tenían carácter suficiente para atraer incluso al jugador más formal.



Vendido como el equivalente en videojuegos a un álbum de *NWA*, *GTA* utilizó la polémica como elemento de marketing. La advertencia inicial a los padres por el contenido violento del juego parecía tanto una advertencia como algo de lo que sentirse orgullosos.



era que ser "el bueno" todo el tiempo era difícil, como puede comprobar cualquiera que intente jugar al ciudadano respetuoso en este juego. Baglow resume así el problema: "Si jugabas como policía y te encontrabas con mucho tráfico, por ejemplo, no podías optar por conducir por la acera o atravesar un parque. No podíamos permitir que el jugador hiciera eso y recibiera a cambio una recompensa. Pero conducir de forma segura y sensata hasta tu destino, cumpliendo todas las normas de tráfico, era tan divertido como jugar a *Sim Driving Instructor*".

Este tipo de cambios marcaron el desarrollo de todo el juego. Aunque había mucha colaboración, también había discusiones, como recuerda Baglow. "Yo asistí a reuniones de diseño francamente subidas de tono, que acababan en lágrimas. Gritos, golpes y disputas eran cosas habituales".

"No teníamos un concepto claro de cómo sería exactamente el juego. Sabíamos que teníamos mecanismos estupendos a nuestra disposición y algunas formas de interactuar realmente innovadoras, pero los detalles eran imposibles de concretar hasta que no tuviéramos el resto de elementos del juego. Cuando supimos cómo se manejarían los coches, cómo reaccionarían los peatones y todo eso, pudimos incorporar estos datos al diseño del niveles y perfeccionar el sistema de bonus".

Algunos elementos se añadieron al juego después de realizar algún retoque casual en la conducta de la ciudad viviente.

"El bonus Gouranga es un buen ejemplo –destaca Baglow–. Uno de los programadores vino con una rutina que hacía que los peatones se siguieran unos a otros. Esto nos dio la idea de una fila de monjes *hare krishna* que pasaban por la calle y, después de experimentar mucho con ellos, se nos ocurrió crear el bonus Gouranga".

Este fue sólo uno de los modestos cambios que hubo que realizar durante el desarrollo. Algunos, aunque esenciales para que el juego tuviera éxito, darían mucho trabajo adicional, como explica el programador **Brian Baird:** "Si nos hubiéramos ceñido al diseño original, *GTA* habría fracasado".

"La escala de las misiones era muy pequeña, pues el diseño imponía una serie de misiones breves y concretas, de cinco minutos, regresando a la pantalla de selección de misión entre una y otra. Al principio, el jugador comenzaba como repartidor y trabajaba su ascenso hasta la cúspide. Pero pronto nos dimos cuenta de que dedicarse a repartir pizzas no tenía gracia".

Uno de los momentos definitorios de la serie tuvo lugar a comienzos de 1996, poco después de que Baird se incorporara al equipo. "En aquel momento sólo teníamos pequeñas misiones. Tuvimos una larga sesión de tormenta de ideas, en la que uno de los diseñadores de nivel, Paul Farley, lanzó la idea de un nivel largo con múltiples misiones. Entonces lo aplicamos a la estructura de final abierto del juego. Esto supuso mucho trabajo de guión y mejoras en los sistemas, que tenían que manejar el juego a través de misiones múltiples".

Se analizaron muchas ideas y enfoques, algunos bastante diferentes de los que aparecieron en el juego final. Baird recuerda la sugerencia de una temática de terror: "Un gran paquete de misiones se planearon originalmente bajo la inspiración de *Omega Man*. Al equipo le encantaba la idea de mover cientos de zombies, pero no pudimos hacerlos encajar en la estructura. Prescindimos de todo lo que tuviera que ver con zombies".

Las misiones no fue lo único que hubo que recortar. "Había una


Los elogios a la escala de *GTA* suelen subrayar la influencia que en el futuro tendrían su diseño de la ciudad y el bullicio de sus calles. Pero la sensación de verticalidad, con un uso inteligente del 3D, dejó una impresión aún más duradera.



NO TE CREAS LAS EXAGERACIONES

El juego original de la serie *GTA* ya empezó con la tradición de llamar la atención del público con estrategias difíciles de entender. BMG apostó a lo grande para el lanzamiento del título, contratando a Max Clifford Associates, una empresa conocida por sus polémicos lanzamientos. La promoción se centró en la patente criminalidad del juego y la campaña publicitaria incluso saltó a los periódicos nacionales, a menudo con informaciones bastante exageradas. "Tuve un accidente sin importancia con el coche, un Mini Metro de 1 litro, fue poca cosa, sólo me choqué contra un árbol. Pero el periódico sensacionalista *News of the World* lo sacó en un reportaje a toda página, con un titular tremendo, que decía: 'Se estrella el líder de una banda criminal'. Mis padres estuvieron a punto de demandarles", asegura Brian Baglow.

No era raro que un videojuego se convirtiera en protagonista de los programas nocturnos de televisión o apareciera en los tabloides de la prensa amarilla, pero, como Anderson recuerda, la gente de DMA pronto captó el espíritu de la iniciativa. "Nos cansamos de leer mentiras en los periódicos. En vez de enfadarnos, nos dedicábamos a hacer apuestas en la oficina a ver quién encontraba la mentira más gorda publicada sobre *GTA*".

Anderson logró una alta puntuación por la historia de un tal 'Sideways' Hank O'Malley. Se suponía que era un ex cantante de música *country* y del oeste de los años 60, al que los estudios DMA habían localizado para llevarle al otro lado del Atlántico para reunirse con su vieja banda de siempre por primera vez en años. En realidad, el cantante Drew Larg sólo tocaba en una banda local y sus Alabama Little Boys eran personal de DMA y de una tienda de música local. Un ejemplo que sirve para demostrar que no deberías creerte todo lo que lees.



CONDUCIR BAJO LA INFLUENCIA

Todo el mundo tiene su teoría sobre los juegos que más influyeron sobre *Grand Theft Auto,* desde candidatos evidentes como *Turbo Esprit,* hasta opciones más esotéricas como la villa viviente de Greendale en *Postman Pat's Trail Game.*

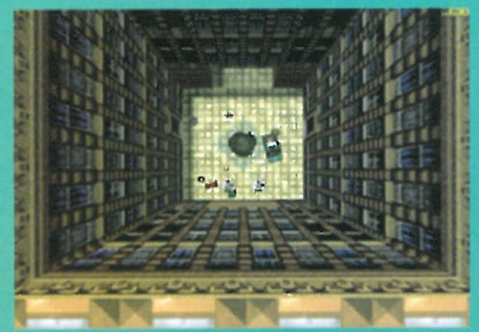
Para intentar encontrar respuestas definitivas, preguntamos a los que trabajaron en el juego cuáles pensaban ellos que habían sido las influencias más importantes.

"Mercenary, Elite y *Syndicate* fueron tres referencias importantes para el diseño perpetuo de *GTA,* pues se centraban en un juego dentro de un potente microcosmos y no en una estructura rígida de desafíos", afirma el ex productor de BMG **Gary Penn,** demostrando que, tras producir *Frontier* para Gametek, la tradición británica de los juegos de final abierto había arraigado en él.

"Queríamos un juego de carreras divertido, pensábamos en hacer un *Micro Machines* con 'perspectiva'", recuerda Dailly.

"En cuanto al diseño no había muchos juegos de referencia... aparte quizá de *Pac-Man",* replica Baglow con ironía.

La respuesta de Jones es quizá la más sorprendente. "Nuestra mayor influencia fue el *pinball,* nos gustaba que hubiera montones de bonus y un *feedback* constante".



Aunque permitía trabajar la mezcla de entornos 3D y *sprites* a escala, la vista desde la antena fija le reportó a *GTA* una inmerecida reputación de simplicidad tecnológica. Con software gratuito, hoy sus ciudades pueden tener un aspecto más llamativo.



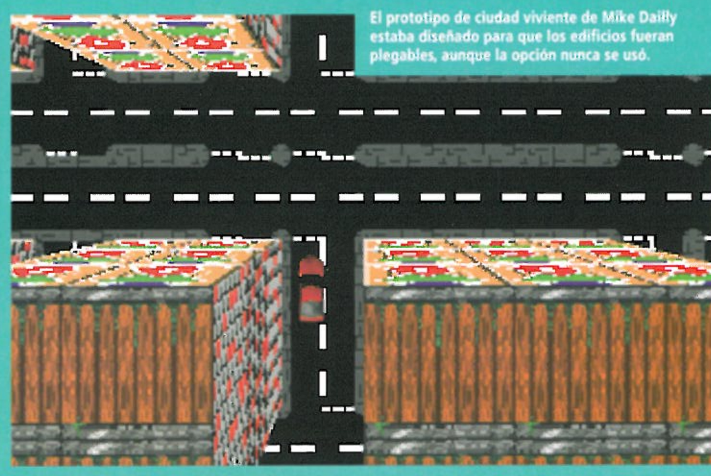
serie de funciones de fondo del tipo 'ciudad respirando vida' que tuvimos que abandonar. El jugador podía romper los semáforos y aparecía un técnico que los arreglaba. Por supuesto, el jugador podía matar al técnico y detener las reparaciones. Había un equipo de televisión que acudía a grabar los accidentes importantes. Esto se suprimió, aunque la unidad móvil de televisión sí se mantuvo. Se suponía que *San Andreas* tenía un sistema de tranvías como el de San Francisco, pero no conseguimos que funcionara bien con el tráfico normal; así que lo eliminamos, aunque la red de cables se quedó."

La versión para PlayStation, aunque preservaba lo esencial del juego, sacrificó todavía más prestaciones, incluyendo los motores de fuego y los trenes. Pero, después de 18 meses de desarrollo, hubo que arrasar toda la ciudad y volver a construirla, como recuerda Baird.

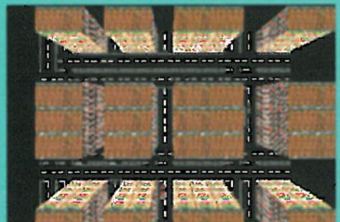
"Mike Dailly apareció con una técnica nueva para utilizar piezas de color de 24 bits en vez de las de baja resolución que estábamos empleando. Tecnológicamente era alucinante para su tiempo, pero exigió volver a trazar cada elemento del juego. Utilizamos a la mayoría de los artistas de la compañía para acelerar la preparación de una demo para la ECTS que mostrara el nuevo estilo".

Si surgía una innovación que fuera una mejora para el juego, se incluía sin preocuparse por el coste. El nuevo trabajo gráfico supuso otros 12 meses de trabajo.

Por suerte, el distribuidor BMG fue comprensivo, con un enfoque muy activo por parte del productor Gary Penn. Las relaciones con BMG en Estados Unidos, no obstante, no siempre resultaron tan fluidas. Cuando BMG contrató más gente de dentro de la industria, algunos comenzaron a hacer públicas sus protestas, como recuerda Jones: "Nosotros no podíamos competir gráficamente con *Ridge Racer,* por ejemplo, así que intentamos que el juego fuera radical por su dinámica y su contenido vibrante. La cuestión del contenido nunca fue un



El prototipo de ciudad viviente de Mike Dailly estaba diseñado para que los edificios fueran plegables, aunque la opción nunca se usó.



La perspectiva a vista de pájaro de la ciudad estaba supuestamente tomada desde el edificio del diario ficticio *DMA News Chopper.*

problema. BMG nos respaldó al 100% para que pusiéramos lo que quisiéramos en el juego; como venían del negocio de la música, nada les asustaba. Fue una auténtica pena ver cómo BMG perdía ese enfoque innovador para acabar convirtiéndose en un mero distribuidor de títulos. BMG EEUU no pensaba que pudiéramos lanzar un juego de estas características al mercado. Decían que no se vendería y que debíamos abandonar el título. Esto fue cuando sólo faltaban tres meses para acabarlo. Yo confiaba en que su apuesta por la originalidad y la pura diversión lo convirtieran en un éxito, y también tuvimos un fuerte respaldo de BMG Europa. Por suerte, ganamos nosotros la discusión".

"BMG nos respaldó para que añadiéramos al juego lo que quisiéramos; como venían del negocio de la música, nada les asustaba"

Pese a tardar un año más de lo previsto inicialmente en la producción, Jones cree que eso era lo que había que hacer: "Ese tiempo extra benefició enormemente al juego. Logramos significativas mejoras en aspectos como el audio, algo que yo no había previsto".

Afortunadamente, esto hizo que el juego ganara enteros en otro sentido. "En aquella época, la mayoría de la gente tenía una idea muy básica sobre lo que era un buen audio para juegos –observa el director de sonido, **Colin Anderson–.** Para añadir un elemento interactivo a la música, sugerí colocarla dentro de los propios coches, como si estuviera sonando en la radio. Cuando un jugador se subía al coche, la radio se activaba, cuando se bajaba, se apagaba; en la radio se escuchaban DJs, noticias y diferentes tipos de música para distintos tipos de coche".

Las emisoras de radio también proporcionaron un incentivo añadido para probar los vehículos menos potentes del juego. Por su manejo incómodo y su escasa velocidad, cualquier jugador hubiera abandonado el vehículo tipo camioneta si no hubiera tenido un torrente garantizado de música *country* y del oeste. El enfoque de Anderson fue heterodoxo, y además más controvertido. "Mucha gente pensaba que esto era demasiado radical –señala–. "Era una tontería, porque las películas siempre han utilizado este sistema con éxito y nadie ha dicho nada. Los distintos estilos musicales se mezclaron satisfactoriamente porque funcionaban siempre en coordinación con los elementos visuales".

También hizo falta un buen surtido de canciones para hacer creíble la radio. "No bastaba con que la música sonase bien 'para ser un juego de ordenador'. Teníamos que convencer a la gente de que lo que se escuchaba en a radio eran bandas de música auténticas, grupos nuevos de los que nadie había oído hablar nunca". Esto resultó muy útil e incluso le sirvió de inspiración a Baglow a la hora de diseñar la promoción del juego. "Deci-

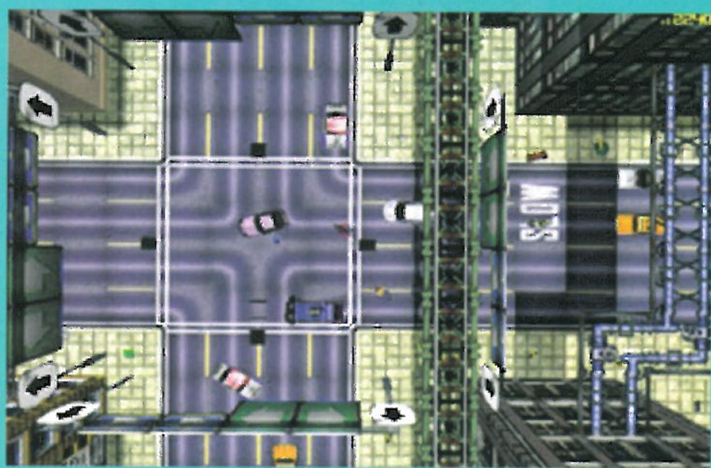
dimos anunciar que los grupos y las canciones eran todos reales y licenciados especialmente para el juego", lo que constituye quizá una de las exageraciones más comprensibles (ver el cuadro de dos páginas atrás). Por desgracia, no todo el trabajo de audio podía utilizarse. El tanque, por ejemplo, se quedó finalmente sin su interesante y creíble versión del tema *Star Spangled Banner.*

Cuando se integraron finalmente el audio, los gráficos, la ciudad viviente y la estructura de misiones del juego, *Grand Theft Auto* se lanzó y obtuvo un éxito instantáneo, justificando los enormes esfuerzos previos y compensando hasta cierto punto la inmensa cantidad de trabajo invertido. La determinación de Jones y la tolerancia de BMG recibieron su justa recompensa. Desgraciadamente, poco después de contribuir a crear este éxito, BMG se salió del mercado de juegos, algo que Jones lamenta: "Ayudaron a crear uno de los mejores juegos de la historia, pero no se quedaron el tiempo suficiente para poder disfrutarlo. En realidad, BMG habría sido estupenda para la industria de juegos".

A menudo se comenta que *GTA* inventó el género *sandbox,* pero en realidad se apoyó en un fuerte patrimonio de juegos *arcade* y de forma libre (ver el cuadro en la página anterior). Incluso el robo de coches, que es la marca de la casa, se había visto anteriormente en *Hunter* y en *Mercenary.* Su mayor logro fue tomar lo mejor de lo que ya se había visto antes y combinarlo con ambición, habilidad y un increíble cuidado del detalle. Ese proceso era complicado, pero la idea que albergaba en su seno *GTA* no. La palabra que surge siempre cuando se habla con sus creadores es 'divertido'. Si se presentaba alguna oportunidad de hacer el juego más divertido, se acogía con total entusiasmo, con independencia de su origen, e incluso aunque significara tirar a la basura ingentes cantidades de trabajo. La serie resultante se ha copiado incontables veces, pero pocos imitadores se han parado a pensar que puede que el secreto del éxito de *GTA* estuviera más en el proceso que en el producto final.



Como la música salía supuestamente de la radio, era lógico que su escucha cambiara cuando el coche pasaba debajo de un edificio. Un detalle menor que el jugador agradece.



Irónicamente para una serie que se convertiría en sinónimo de PlayStation, *GTA* se construyó originariamente para PC. Pero hacer una versión para consola era tentador. También se planearon versiones para Saturn y Nintendo 64, pero se abandonaron porque el número de usuarios era relativamente pequeño.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ COMPAÑÍA: Tragnarion Studios

■ FUNDADA EN: Octubre de 2003

■ NÚMERO DE EMPLEADOS: Más de 40

■ EQUIPO DIRECTIVO: Carl Jones, Studio Manager. Omar Salleh, productor de *Scourge: Enemy Within*

■ URL: www.tragnarion.com



Scourge no será un FPS más del mercado: une la acción intensa con un guión no lineal que sorprenderá con ciertas dosis de misterio.









■ LOCALIZACIÓN: Palma de Mallorca (Islas Baleares, España)

■ PROYECTOS EN CURSO: *Scourge, Enemy Within* (PC)

■ TODO SOBRE EL ESTUDIO

Tragnarion es un desarrollador de juegos independiente con base en Palma de Mallorca. Se mantiene con fondos privados, lo que le permite centrarse en el desarrollo de juegos originales en los cuales el equipo cree apasionadamente. El equipo de Tragnarion ha ido creciendo rápidamente durante los últimos años, reclutando personal de España y de toda Europa, incluyendo experimentados desarrolladores de Sega, Eidos, Ubisoft, Pyro, Kuju y Rockstar.

El objetivo a largo plazo del estudio es trabajar en múltiples proyectos en paralelo, abarcando diferentes géneros y múltiples plataformas. Su primer juego, *Scourge; Enemy Within*, está en desarrollo y tiene previsto su lanzamiento para PC en 2007. Es un *shooter* en primera persona ambientado en un futuro cercano. El planeta ha sido invadido por una plaga de aterradoras criaturas que están convirtiendo lentamente la Tierra en un páramo estéril. Con la humanidad al borde de la extinción y las comunicaciones internacionales inutilizadas, *Scourge: Enemy Within* cuenta la historia de Victor Dantrix y su equipo, en su lucha por mantenerse con vida, encontrar la procedencia de esas criaturas y, a ser posible, eliminarlas. El juego incluirá un modo multijugador cooperativo para hasta cinco jugadores. Ofrecerá más de 25 misiones en las que influyen las decisiones que tomes o la configuración que elijas. A un amplio surtido de armas añadirá unos enemigos que no se limitan a esperar a que los encuentres, sino que se mueven siguiendo unos patrones de comportamiento. Los vehículos serán muy importantes, y servirán tanto para desplazarte como para pelear o guardar los objetos que encuentres. El productor del juego, Omar Salleh, afirma: "A todos nos gustan los FPS's, pero estamos cansados de las experiencias para un solo jugador demasiado lineales, repetitivas y predecibles. Así que, además de lo que nos hemos esforzado en los personajes y la historia, hemos incluido también unas cuantas características que queríamos ver desde hace tiempo en este género, destinadas a potenciar la experimentación y el deseo de volver a jugar".





Canal Ocio ahora también en Televisión



Busca la cadena
VEO
en tu TDT

PlayStation 2

Y para celebrarlo Sorteamos

Disney · PIXAR Cars

para PS2

Envía CARS al 7227



(Coste del SMS 0,90 euros + IVA)

cine y videojuegos





Ya puedes ver el nuevo programa de televisión de Canal Ocio en tu casa, de lunes a viernes a las 14:30 y 20:45 en VEO tv, una de las nuevas cadenas TDT (Televisión Digital Terrestre) ¿aún no tienes TDT en casa, a qué esperas? disfruta de hasta 20 canales desde hoy mismo!

Además, si no puedes ver el programa en televisión, podrás disfrutar igualmente de él diariamente viéndolo o descargándolo desde canalocio.es

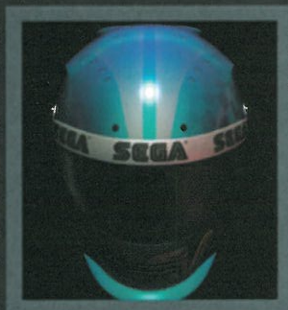
entra ahora!

Diseño: Atico, estudio gráfico

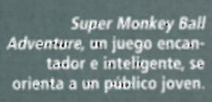
Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

- **COMPAÑÍA:** Sega Racing Studio
- **FUNDADA EN:** abril 2005
- **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 30 (y creciendo)
- **EQUIPO DIRECTIVO:** Guy Wilday, director del estudio; Chris Southall, director tecnológico
- **URL:** racing.sega.co.uk



Aunque de reciente creación, el Sega Racing Studio ya está preparando una actualización del clásico *Sega Rally*.





Super Monkey Ball Adventure, un juego encantador e inteligente, se orienta a un público joven.







- **LOCALIZACIÓN:** Solihull, West Midlands (Gran Bretaña)
- **PROYECTOS EN CURSO:** Sega Rally (360, PC, PS2, PS3, PSP)

TODO SOBRE EL ESTUDIO

"El Sega Racing Studio se creó en abril de 2005 y es nuestro primer estudio interno de desarrollo desde Dreamcast. Nuestra meta es crear juegos innovadores, creativos y con tecnología punta para la próxima generación de consolas. No vamos a centrarnos sólo en reinventar el ya existente y reconocido Sega IP, sino que también desarrollaremos diseños y conceptos de juego completamente nuevos. El estudio está en constante crecimiento y cuenta con más de 30 de los desarrolladores con más talento y creatividad de la industria del videojuego.

El estudio utiliza un modelo de desarrollo que es pionero en el mundo del juego, en el que hay pequeños equipos dedicados a utilizar las herramientras y la tecnología básica que les proporciona un grupo tecnológico para crear el contenido del juego. Nuestra intención para el futuro es contar con varios equipos de desarrolladores que trabajen simultáneamente en la creación de juegos de plataformas. Ya tenemos el primer equipo, y estamos empezando a contratar a la gente para formar el próximo, así como personal para el grupo tecnológico.

Con sede cerca de Solihull, en las West Midlands, el estudio ofrece una experiencia laboral que se ajusta a nuestras metas y valores. Nuestras oficinas sin despachos favorecen un ambiente más informal y emocionante, aunque creativo.

Sega Rally, una versión de próxima generación del juego clásico de Sega, es el primer título del estudio y fue recientemente anunciado y expuesto en el E3, donde recibió críticas entusiastas. 'Nuestro objetivo es establecer el punto de referencia en el desarrollo de los juegos de conducción y carreras en el futuro. Contamos con un equipo ambicioso y con talento que quiere ensanchar las fronteras del género de carreras. Creo de verdad que es la oportunidad más emocionante del momento dentro de la comunidad de desarrolladores de juegos', dijo Guy Wilday, director del estudio".





Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

- ***Productos preparados para su demostración***
- ***Producto disponible en existencias***
- ***Servicio de asesoramiento***
- ***Servicio de instalación***
- ***Servicio Postventa***

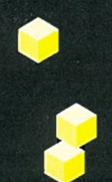


¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



La física del *middleware*

Tras lanzar su chip PhysX para PC, la próxima tarea de Ageia es animar a los desarrolladores a crear simulaciones físicas sofisticadas, aunque competidores como Havok toman posiciones





Manju Hedge, consejero delegado de la empresa Ageia.



Jeff Yates, vicepresidente de gestión de producto en Havok.

Los futurólogos disfrutan debatiendo los efectos de la tecnología revolucionaria, pero en lo referente al *middleware* para física, el elemento más innovador de la entrada de Ageia en el mercado no es precisamente el chip PhysX. Lo más sorprendente es la inversión de unos 50 millones de euros aportados por capitalistas que apoyan su plan de negocio, cuyo objetivo es colocar un procesador PhysX en el equipo de cada jugador de PC. Con el chip recién lanzado, el sueño parece lejano, pero el alcance de esta apuesta inversora ha dejado huella en la industria entera.

Entre las empresas más beneficiadas están antiguas firmas rivales como la compañía alemana Novodex, o nuevas incorporaciones como la sueca Meqon. Ambas se precipitaron a dar asesoramiento y apoyo comercial en Europa para la nueva compañía. Y la parte de MathEngine, pionera británica en el sector, que no compró Criterion, ya forma parte del arsenal de Ageia.

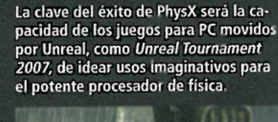
Otro sector que ha dado una calurosa bienvenida a Ageia es el de desarrollo. Decidida a lograr rentabilidad vendiendo hardware a los jugadores, Ageia ha revolucionado el precio del *middleware*, ofreciendo a los desarrolladores tecnología a coste nominal, a cambio de que apoyen su hardware en sus juegos para PC. El resultado es que hay más de 100 juegos en producción que usan tecnología Ageia.

Por supuesto, siempre hay un perdedor, y en este caso es la compañía irlandesa-estadounidense Havok. Antigua líder en física para juegos, con su tecnología incorporada a títulos como *Halo 2* y *Half-Life 2*, esta firma ha visto desplomarse su modelo de negocio, ya que el precio de seis dígitos del motor de Havok se volvió insostenible frente al modelo gratuito que ofrece Ageia.

El precio de seis dígitos del motor de Havok se volvió insostenible frente al modelo gratuito de Ageia

Así que Havok ha tenido que repensar su operativo, desplazándose de la física habitual de cuerpos rígidos hacia campos nuevos como la animación o la optimización de procesadores de núcleo múltiple, sobre todo el Cell de la PS3. También está intentando dificultar el desarrollo de Ageia anunciando un acuerdo informal con fabricantes de tarjetas gráficas a través de su tecnología Havok FX (ver el cuadro en la página siguiente).

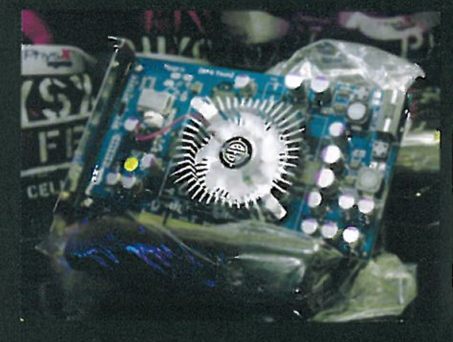
Pero las iniciativas de Ageia también han despertado resentimientos en otros círculos. Las compañías de tarjetas gráficas como Nvidia o Ati podrían ver menguar sus ventas si gran cantidad de jugadores deciden comprar PhysX en vez de actualizar sus unidades de procesado gráfico. Intel y AMD también están interesadas en esta recién llegada que, a largo plazo, podría diluir la importancia de la CPU para los jugadores; sobre todo si, como se prevé, el chip PhysX acaba en las placas base de los PCs. Pero, en sentido inverso, Ageia podría estimular las ventas de PCs de gama alta para jugar; por el momento es demasiado pronto



La clave del éxito de PhysX será la capacidad de los juegos para PC movidos por Unreal, como *Unreal Tournament 2007*, de idear usos imaginativos para el potente procesador de física.









El chip PhysX de Ageia está disponible en la misma configuración de las placas que venden comercialmente dos fabricantes: BFG y Asus.



CellFactor es un ejemplo de lo que Ageia espera que sea una nueva era de juegos basados en la física.

Juegos más físicos

Todo el mundo coincide en que PhysX es la potencia hecha hardware. Este chip, con 125 millones de transistores, unas dimensiones de 13,4x13,4 mm y una precisión de 130 nm, se distribuye en una configuración única de 128 Mb de RAM por dos fabricantes de placas, BFG y Asus, además de estar integrado en PCs de marcas como Dell, Alienware y Falcon Northwest.

Ageia mantiene en secreto los detalles de su arquitectura, pero se sabe que el chip tiene varias docenas de núcleos programables y una instrucción ideada específicamente para la física. Lo más inteligente del diseño es que consigue que el *output* de unos núcleos se convierta en el *input* de otros, lo que genera un gran ancho de banda que puede manejar múltiples cálculos físicos simultáneamente.

Por ejemplo, Hedge dice que es posible configurar un escenario en el que PhysX calcule el efecto de disparar un proyectil contra un dique, que se fractura e inunda un valle. En cada caso, la física –desde la balística de vuelo a la mecánica de fracturas y la dinámica de fluidos– se calcula en núcleos independientes, de modo que los resultados de una sección alimentan la simulación general del juego.

Y es este tipo de comportamiento sofisticado e interconectado el que Ageia espera estimular. Pero, como Hedge reconoce, llevará tiempo poder aplicar esta tecnología a juegos viables comercialmente.

"En los primeros juegos la física va a ser solamente cosmética, pero nuestro objetivo es ir más allá de la superficie lo antes posible –explica el consejero delegado de Ageia–. La física afecta profundamente a la dinámica de juego, de modo que estamos dando ideas a los diseñadores, que podrán lanzar propuestas mucho más creativas".

El primer ejemplo de esto es *CellFactor*, una demo de nivel único que contiene cientos de objetos modelados físicamente. Creada por Immersion Software y Artificial Studios y financiada por Ageia, *CellFactor* aporta control telequinético a un *shooter* en primera persona, y estará disponible gratuitamente tanto como experiencia monojugador como multijugador.



para predecir cuáles serán los efectos. Se dice que incluso Microsoft, con su rumoreada iniciativa DirectPhysics en mente, tiene a esta empresa en el punto de mira.

Pero lo importante es cuántas tarjetas PhysX de 300 euros venderá Ageia. Hoy no hay suficientes juegos con su tecnología como para atraer a gente ajena a la comunidad de jugadores. En el caso de *Ghost Recon Advanced Warfighter* de Ubisoft, la utilización de PhysX provocaba un curioso efecto: el *frame rate* caía, ya que la CPU y la GPU tenían que procesar explosiones mucho más detalladas físicamente. Por otro lado, Ubisoft utilizó el motor de Havok para la física subyacente del juego, provocando una guerra de comunicación entre Ageia y Havok.

Pero el consejero delegado de Ageia, **Manju Hedge,** cree haber aprovechado el momento adecuado. "Hay gente que cree que PhysX es caro, pero eso cambiará cuando haya más juegos. Esperamos que a finales de 2007 muchos de los desarrolladores que han licenciado *Unreal 3* [con el motor de Ageia de serie] lancen sus juegos con la tecnología de Ageia integrada. Entonces crecerá mucho el número de títulos disponibles".

La pregunta clave es si la compañía conseguirá aumentar sus ventas antes de quemar su capacidad de reserva, y antes de que sus inversores intenten vender la empresa a compañías interesadas. Sea cual sea el destino de Ageia, seguro que se recordará durante mucho tiempo su generosidad como subvencionador efectivo y multimillonario de los desarrolladores.



El primer juego importante que usa PhysX es *Ghost Recon Advanced Warfighter* de Ubisoft (arriba), que fue recientemente respaldado por *Rise of Legends* de Microsoft (izquierda).



Havok trabaja sobre la tarjeta gráfica, y sólo puede generar efectos pequeños, pero no puede trabajar sobre la dinámica del juego.

La venganza de Havok

Mientras Ageia compite en precios con el *middleware* de Havok, esta empresa ha reaccionado presentando su propia versión de un procesador hardware para física. La diferencia entre Havok FX y PhysX es que el primero está diseñado para trabajar con tarjetas gráficas. Havok piensa que, como las placas PhysX cuestan unos 300 euros, es más factible que los jugadores compren otra CPU y adapten su equipo para una configuración gráfica doble, como SLI de Nvidia o CrossFire de Ati.

"Si los consumidores corren a comprar un dispositivo adicional para sus PCs, creo que no será éste, pues no tiene sentido que compren algo que puede quedarse obsoleto cuando la física no está activa en el juego", sostiene **Jeff Yates,** vicepresidente de gestión de producto de Havok.

La pega es que Havok FX sólo puede hacer lo que se conoce como física cosmética: simulaciones de cuerpos rígidos y gráficos alineados, como pequeñas explosiones o efectos de partículas. Debido a las técnicas que utiliza Havok para habilitar la tecnología (Shader Model 3.0 de Microsoft), su dispositivo no puede modificar la dinámica del juego igual que PhysX. Pero, puesto que el chip de Ageia carece en este momento de juegos de perfil alto para PC, la confusión generada por Havok FX puede ser suficiente para distraer la atención de la industria.


POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

REGRESO AL FUTURO

En Los Ángeles hay algunos taxistas estupendos, hay que reconocerlo. Hemos descubierto algunos especímenes insólitos en este viaje —un tipo que imitaba ruidos de pájaros en su teléfono sin razón aparente para ello, otro que nos aseguraba que él no era taxista, sino que conducía un taxi, y otro que nos acaba de traer del E3 al hotel ladrando sin parar, y que resultó ser un creyente en David Icke que no dejaba de despotricar contra las estatuas de dragones; al separarnos, nos pidió que si nos tropezábamos con el señor Icke le saludáramos de parte del armenio —. Esta noche vamos a tomar una barbacoa a un restaurante coreano y me alegro de ir con otro taxista, porque seguro que allí hay muchos dragones en la decoración, y nuestro amigo taxista se volvería decididamente loco.

Ha sido un E3 moderadamente interesante; por desgracia, lo más atractivo se ha visto en un área cerrada del stand de Nintendo, y las colas para echar un vistazo a un puñado de estaciones de demostración resultaban absolutamente absurdas: cuatro horas, según algunos; y no parece sensato quedarse allí tanto tiempo. En realidad he sido un poco tonto, porque, aunque yo no jugara, habría estado bien ver jugar a los demás. Así que mi primera experiencia con un mando inclinable se produjo jugando a *Warhawk* sobre PS3 y no con una Wii.

La mayoría de lo que he visto hasta ahora es un montón de juegos que desde luego parecen impresionantes: más brillantes, con mayor resolución, con esos efectos alucinantes de la nueva generación (iluminación HDR, desenfoque por movimiento) tan distintos de los de la generación anterior. Pero, salvo unas cuantas excepciones (y no puedo hablar de la Wii, porque no fui capaz de dedicar cuatro horas de mi vida a hacer cola), tengo la sensación de que los juegos se están volviendo cada vez más homogéneos. Perdí la cuenta del número de juegos que vi con tíos que blandían espadas con el mismo efecto de mandoble con estela de polígonos, o de juegos de guerra con montones de personajes cargando a galope tendido (la acumulación de personajes en pantalla es otro ejemplo de Lo Más de la Nueva Generación), *shooters* militares en primera persona ambientados en diversas eras, juegos de conducción y de deportes iguales que los de la última generación, pero un poco más brillantes, juegos de rol *online* con suficientes dragones para despertar las pesadillas de mi amigo el taxista armenio... y al final pierdes el norte, y todo resulta muy parecido; los juegos para 360 se parecen a los juegos para PS3, que se parecen a los juegos para PC. Hay unas cuantas excepciones: *Dead Rising* parece tremendamente divertido (y es de los que utilizan un montón de personajes, pero con un aspecto precioso, espléndidamente humorístico: jugar con él debe de ser genial), mientras que *Viva Piñata* parece estar logrando su propósito con un estilo gráfico encantador y absolutamente original.

> "Las compañías necesitan ser un poco más arriesgadas. Deberían apostar por un estilo distintivo que entusiasme a los jugadores"

Pero tales excepciones lamentablemente son escasas, y la consecuencia es que tiendo a deambular por la exposición en un estado, digamos, de aturdimiento por amnesia poligonal. Sí, está claro que la gente trabaja sus GPUs a conciencia, pero todos parecen trabajarlas igual.

Hay muy pocas cosas que me hagan vibrar, o que me hagan decidir si me gusta más una plataforma que otra (de nuevo me abstengo de juzgar la de Nintendo, pues me negué a hacer cola durante cuatro horas; perdón, ya no hago más bromas con la Wii, lo prometo).

Me pregunto si la industria podrá sostener indefinidamente esta tendencia a producir montones de juegos megaépicos que al final tienen una dinámica de juego intercambiable. No me malinterpretes, evidentemente tienen su lugar: yo estoy ahora mismo disfrutando de *Oblivion* sobre la 360, y es verdaderamente genial y bien vale su precio. Pero yo, como la mayoría de jugadores, sólo tengo un tiempo y un dinero limitados para invertir en estos juegos. Puedo comprar tres o cuatro en un año. Me encanta tener un juego intenso y gratificante que me absorba y con el que pueda jugar semanas o meses, pero sólo los juego de uno en uno. La propia naturaleza de estos juegos supone un proceso de creación increíblemente caro, y esto se refleja en un precio muy alto. A la mayoría de los usuarios les bastará probablemente con uno de los muchos *shooters* militares en primera persona o uno de los juegos con montones de gente a caballo o personajes que luchan con espadas y polígonos al mismo tiempo, así que creo que solamente unos pocos van a recuperar el gasto que implica fabricarlos.

Las compañías tienen que ser un poco más arriesgadas en el diseño de sus juegos. Deberían apostar por un estilo distintivo para entusiasmar a los jugadores, en lugar de utilizar simplemente la mejor implementación de otra versión más de los mismos géneros de siempre, que es a lo que parecen tender los juegos hoy día. El mundo necesita más *Katamari Damacys* y menos *shooters* en primera persona ligeramente más detallados, con mejores explosiones y, oh, claro, efectos HDR, por favor.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.


Illustration: tstokes

Best Buy Consumer Products

www.bestbuy.es

Dale juego a tu sonido

Easy Sound DECO Wireless

Equipo de sonido 5.1 con altavoces traseros inalámbricos.

- Con Easy Sound DECO Wireless se puede dotar de genuino sonido 5.1 al reproductor DVD, consola de videojuegos u ordenador doméstico.
- Conexión inalámbrica con el par de altavoces surround para evitar la instalación de antiestéticos cables largos en el hogar.
- Easy Sound Cinema DECO incorpora dos altavoces frontales de 10 W, un altavoz central de 10W, dos altavoces surround de 10W, y un altavoz Subwoofer integrado en la unidad principal de 35 W. La potencia RMS del equipo es de 85 W.
- El equipo cuenta con un decodificador que recrea auténtico sonido Dolby Digital, para disfrutar del mejor Cine en Casa. Entradas 5.1 analógicas y digitales - coaxial y óptica
- Práctico mando a distancia incluido.
- Amplificador y decodificador integrados en el altavoz Subwoofer.



Easy Sound Stick '06



Reproductor MP3 / WMA disponible en 512 MB, con radio FM incorporada y pantalla Dot Matrix.

PVPr 44.99 € / 7.485 pts

Easy Sound Machine Cool



Radio CD portátil compatible con MP3, incluye sintonizador de radio AM / FM y asa ergonómica de transporte.

PVPr 39.99 € / 6.653 pts

Easy Sound MP3 Black Cube



Equipo HI-FI de sobremesa CD/MP3 de actual diseño y compacto tamaño con mando a distancia y radio FM.

PVPr 54.99 € / 9.149 pts

Alicante- Kaos Informática. Tlf 96 5924912 - Albacete Innovaciones Pardo Tlf. 96 7521143 - Andorra - Digit Import-Export Tlf 376 724 700 - Badajoz- Informática Tlf 924 30 23 15 - Baleares - W-Mega Tlf. 971 29 63 65 - Barcelona - PC Green Tlf. 93 451 43 42 - Pricoinsa - 93423 80 44 - Quality Informática 93 79 11 - Burgos- Fullhardware Tlf. 902 99 82 83 - Cádiz- Electrodomésticos Jiménez de Sardi S.L. Tlf. 956 43 00 92 - Córdoba- C.D.F. Tlf. 957 322134 - Gibraltar- Baredos Holdings Tlf. 956 77 58 42 - Girona - La Tramuntana Tlf. 972 554275 - Granada- Beep Baza 958 860 042 - Huelva- Diego Santos Coronel. Tlf 959 81 0890 - Jaén- Rexus Tlf 953 27 49 02 - La Coruña - Comercial Tlf. 981 26 05 - Técnica Tienda Informática Tlf. 981 674762 - Las Palmas- Binary System Tlf. 828 011400 - Madrid- Xtreme Data Tlf. 91 5514653 - K&COES Internet - 902 367306 - Málaga- Establecimientos Juan Lucas Tlf. 952309600 - Foem Informática S.L. Tlf. 951 010649 - Melilla- Asesa Informática Tlf 952 061 - Murcia. DePau Tlf 506619 - Raveo Sistemas - 060910 - Sevilla- Gre Tlf. 902 100954 - Valencia- PC Mad Tlf. 96 350 641 - Distribución Escudero Tlf. 96 34613 - Vigo - Telenel Tlf.986 093221 - Vizcaia - House Computer Tlf. 94 426 20 91 - Javier Gañán Núñez Informática Tlf. 94 6005700 - Zaragoza - Nagima P Tlf. 976 24







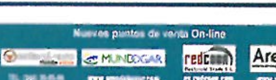








Carrefour.es
Alcampo
Grupo Eroski
boulanger
Menaje del Hogar Electrodomésticos





902 408 408
info@bestbuy-int.com
www.bestbuy-int.com
www.tiendabestbuy.com



Precios incluyen el 16% de IVA. Los Precios y especificaciones pueden variar sin previo aviso. Los Precios señalados pueden variar ligeramente fuera de la península (Canarias, Andorra y Baleares).



LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo online

HABLA EL TEXTO

En la primavera de 1979, en el DEC 10 de la Universidad de Essex, Roy Trubshaw construyó un mundo basado en textos que la gente podía compartir: el primer Multi-User Dungeon, MUD o mazmorra multiusuario. Había por entonces un sistema experimental que conectaba la británica Universidad de Essex a la red Arpanet en Estados Unidos. Un año después, la gente accedía desde medio mundo. Fue nuestro primer espacio virtual compartido: incluso aunque no se conocieran, los jugadores podían contactar, hablar y luchar sólo con texto.

Alguno de los pioneros que le siguieron ganó algo de dinero, pero ninguno logró nada parecido al éxito de las operaciones multimillonarias en euros de los mundos virtuales actuales. Hoy parecemos haber dejado atrás esos mundos basados en texto. Todavía tienen sus defensores, pero, a primera vista, todos nuestros modernos mundos virtuales son gráficos. Aun así, ¿no tiene lugar la mayor parte de la comunicación en los mundos virtuales a través de texto?

Mi propia iniciación en la creación de mundos se remonta a las versiones de un jugador de estos MUDs. En 1980, mientras mi padre trabajaba en un centro comercial de tecnología en la ciudad de San José, le visitaba los fines de semana y tecleaba: 've al este', 'golpea al enano', y me reía leyendo que el enano me mataba de un porrazo. Estos juegos fueron el primer paso para mucha gente hacia un mundo que había al otro lado de la pantalla del televisor; en los años 80, con el ascenso de Infocom, proliferaron como setas; en los 90 desaparecieron.

O casi. En el último lustro ha surgido un sistema de lenguaje seminatural para desarrollar 'ficción interactiva', con una comunidad internacional dedicada a desarrollar juegos de texto en complejos trabajos literarios interactivos. Además, han permitido que otros hagan lo mismo. El motor original de Infocom era complejo y basado en LISP. Ahora, para construir un mundo, puedes teclear frases que suenan prácticamente humanas ('El brillo es un tipo de valor. Los brillos son canales, débiles, radiantes y chispeantes'). Inform, el ensamblador, descompone tus frases en una variante de ZIL, un antiguo lenguaje con 25 años de antigüedad del gigante de la aventura textual Infocom.

Pero, como los libros, la mayoría de estos mundos resultan experiencias solitarias. La historia de los mundos virtuales compartidos sólo de texto es, cuando menos, curiosa. En 2000 Richard Bartle, que llevó adelante el desarrollo de MUD de Roy Trubshaw en Essex en 1980, se pasó un año como responsable de juegos *online* para una compañía *start-up*. Con un equipo de seis personas y un presupuesto cercano a cero, Bartle desarrolló un mundo virtual sólo de texto centrado en el sexo, con algunas funciones nunca antes vistas en los juegos (descripciones de las salas específicas para los sentidos; por ejemplo, para poder describirse en términos de sonidos o calor). Pero el juego se canceló tras ocho meses. Cinco años después, Bartle todavía argüía que la forma basada en texto puede manejar perspectivas múltiples, o experiencias narrativas más abstractas que los juegos gráficos. Su argumento, que los artistas defienden, es que la imaginación supera a la realidad.

Ahora que los juegos cargados de una violencia 3D visual son lo habitual, un artista que quería lograr un impacto más fuerte ha recurrido al simple texto. Joseph DeLappe, profesor asociado de la Universidad de Iraq, accede a los servidores de America's Army (una 'herramienta jugable de reclutamiento' del ejército estadounidense) y publica los nombres de los estadounidenses muertos allí en combate.

"Introduje el juego usando mi propio nombre de usuario, 'dead-in-iraq', y tecleé los nombres", relata. "Soy un visitante neutral, ya que no participo en broncas ilegales. Me quedo en mi posición y tecleo hasta que me matan. Cuando me reencarno sigo tecleando. Hasta la fecha he introducido más de 250 nombres. Pretendo hacer esto hasta que llegue el final de esta guerra.

›MICHAEL VANN JOHNSON JR. 25, MARINERO, MAR 25, 2003

›'dead in iraq', ¿estás alistado? ¿en reserva? ¿Has estado en Irak?

›ARMONDO ARIEL GONZALEZ, 25, MARINE, APR 14 2003

›'dead in iraq', ¡cierra la **** boca!

Las palabras de DeLappe parecen ofender a otros jugadores más que la experiencia simulada de ser disparado en la cabeza. En respuesta a un reciente mundo 3D de Cory Ondrejka, titulado 'Ce n'est pas un monde virtuel' ('esto no es un mundo virtual', Richard Burtle escribió: 'En un mundo textual puedo sustituir mi propia boca, ver que mi entorno se aclara y oscurece según la abro y la cierro. Puedo ser parte de una pintura que llevo bajo el brazo. Puedo tener órganos internos. Puedo fotografiar una opinión. Puedo detener la erupción de un volcán, almacenar el mundo en una caja, sostener un alma en la palma de la mano, bailar con el color cian. ¡Intenta hacer eso en tu mundo 3D!".

Por lo demás, escribe: "yo prefiero el texto: las imágenes son mejores".

> "Las palabras de DeLappe ofenden a otros jugadores de America's Army más que la experiencia simulada de ser disparado en la cabeza"

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net8





MOVILJUEGOS
ENVÍA PLAY57 7494
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL
Y MUCHOS MAS
1466 Sexy Poker Susana Reche
1714 Bubble Gun
1091 Block Breaker de Luxe
2074 Sudoku
2094 Movilmaskota Pulpito
1410 Tragacocos
1457 Prince of Persia
1416 New York Nights
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1429 Monopoly
1468 Mobidogs
1438 Lemmings
1267 Strip Poker I
1011 Siberian Strike
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
NOVEDADES
Sexy Poker Susana Reche
El juego oficial de la famosa bailarina de strip tease, presenta cinco chicas. No dejes que Susana te engañe, sabe que es buena y medirá tu ingenio durante todo el juego. Tendrás la oportunidad de desafiarla.
1466
LOS MAS PEDIDOS
50 X 15 1836
1235
1566
2058
ZUMA 2034
1494
Who Wants To Be A Millionaire? logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved. Published by Eidos / Distributed by InfoSpace / Developed by Iomo studio. Lara Croft Tomb Raider © Core Limited, 2003. All Rights Reserved. © 2005 Ojom GmbH. © 2005 Crowvision, Inc. © 2003 PopCap Games. All rights reserved. Zuma is a registered trademark of PopCap Games, Inc.
FONDOS
ENVÍA IMAGEN59 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL
TU MOVIL A TODO COLOR
ej: IMAGEN59 47941 (imagen huevo) al 7494
TOP
46418 45543 46412 35494 36215 37489 39074 39728
NOVEDADES
47940 47941 47942 47943 47944 47945 47946 47947
47732 47733 47734 47735 47349 47051 47567 47565 47566 47736
45608 43039 36455 47049 47047 47048 47050 36525 37607
46953 46954 46955 46956 46957 laetitia 46939 46940 46941 46942
Animaciones
47708 47709 47710 47711
46944 46945 46946 46947 46948 46949
39255 42016 46508 46428 43129 46498
MOVILTEMAS
ENVÍA TEMA12 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7494
LLENA TU MOVIL DE LO QUE MAS TE GUSTE !!!
3765 2250 2119
3509 2896 2247
Y MUCHOS MAS !!
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
CONECTA YA!
Envia CONFIG2 al 7808
¡¡¡CHATEA DONDE Y CÓMO QUIERAS!!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL...DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA MSG22 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MOVIL!!!
ESPECIAL MUNDIAL
PARA BAJAR LOS HIMNOS ENVIA POLIS48 +CODIGO +ESPACIO AL 7808
89018 HIMNO ALEMANIA
89019 HIMNO ANGOLA
89020 HIMNO ARABIA SAUDI
89021 HIMNO ARGENTINA
89022 HIMNO AUSTRALIA
89023 HIMNO BRASIL
89024 HIMNO COREA DEL SUR
89025 HIMNO COSTA DE MARFIL
89026 HIMNO COSTA RICA
89027 HIMNO CROACIA
89028 HIMNO ECUADOR
89029 HIMNO ESPAÑA
89030 HIMNO FRANCIA
89031 HIMNO GHANA
89032 HIMNO HOLANDA
89033 HIMNO INGLATERRA
89034 HIMNO IRAN
89035 HIMNO ITALIA
89036 HIMNO JAPON
89037 HIMNO MEXICO
¿QUE PREFIERES, EL VIDEO O LA ANIMACION?
ENVIA STRIPER43 +CODIGO +ESPACIO AL 7808
Animación 47828 Video 7116 Alemania
Animación 47829 Video 7165 Argentina
Animación 47830 Video 7118 Brasil
Animación 47831 Video 7117 España
POLIFONICOS
ENVÍA POLIS48 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
TOP
80704 Eduardo Manostijeras
83705 Zelda
83732 Mortal Kombat
84207 El Padrino
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84937 Kill Bill - Silbido
85529 El último mohicano
NOVEDADES
89292 Amo a Laura
89243 Sara
89087 Calda libre
89152 Por ti
88715 Strict Machine
80303 Tiempo
89241 Hay que volver
89229 Dilema
86973 Ella y yo
89085 Rumbatom pa mi guerrera
88015 Rakata
85103 Baila morena
85145 Pobre diabla
85243 Noche de travesura
85773 Yo soy tu maestro
85992 Mayor que yo
85609 Gata fiera
84826 Dale don dale
85113 Dile
85249 Hasta cuando
85548 La vampiresa
88189 Rompe
88016 Gasolina
84760 Obsesion
85166 Amor de colegio
85465 Te quiero
84327 Battle
84321 Tokimeki no doukasen
84295 Hikari
84280 To Zanarkand
84300 Electric de Chocobo
84277 Attack on dollet
84287 Eternity
84329 Mazinger Z
84310 Jenova
84312 Intro
84316 Suteki da ne
84322 Itooshi hito no tame ni
84320 Toki ni wa wap
84269 Eyes on me
84270 Groovy
84273 100 mph
84276 Catch you catch me
84338 Otome no policy
84346 Yakusoku wa iranaip
83737 Dragon Ball Z
83754 Kingdom Hearts
83739 Final Fantasy
83714 Street Fighter
83706 Resident Evil
83731 metal Gear Solid 2
83730 Metal Gear Solid
83756 Sonic The Hedgehog
83757 Sonic The Hedgehog
83767 Final Fantasy 4
83741 Donkey Kong Country
83742 Bubble Bobble
83704 Worms
83733 Resident Evil 2
83736 Doom
83700 Tomb Raider
83711 Super Mario 1
83715 Syphoon Filter
83728 Crono Trigger
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
84940 Sexo en Nueva York
80113 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
84231 Bar coyote
84064 Darth Vader Marcha Imperial
83883 Fraggle Rock
85219 Vals de Amelie
80108 Benny Hill
83614 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
85508 Pasión de gavilanes
80498 El fantasma de la opera
84560 Curro Jimenez
84697 CSI Las Vegas
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
80044 Rocky
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85441 Verano azul
80194 Dirty Dancing Time of Life
80048 El coche fantastico
83901 La familia Munster
83901 Zorba el griego
84440 El señor de los anillos
80074 El equipo A
80125 Mortal Kombat
85219 Volkswagen Golf
80174 Expediente X
80082 La Pantera Rosa
80131 Buffy Cazavampiros
84660 SWAT
85093 Aqui no hay quien viva
84206 Moon river
80065 Friends
MUSICAREAL
TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MOVIL
envia MUSICA6 + un espacio + el codigo de la cancion al 7494
TOP
NOVEDADES
El Padrino 3678
Opa yo viazze un corra 6911
Pobre Diabla 3432
SONIBROMAS
ENVIA POLIS49 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
TOP
77762 Como el luisma no se entera
77166 Doctor Maligno
77251 Mensajeeeeeeeeeee
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77258 Coge el puto telefono cabron!
77479 Risa bebe
77472 Que soy el telefono cogermel
77894 Richard coge el teléfono que...
77786 Que pasa neeeeeeeeeng!
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77386 Que poderlo tengo en el coño
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello
78869 Gol del Barça
77419 Por dios trata de cogerlo
79282 Un cigarrito no tendrás
77256 Uuu que es eto?
77787 El Luisma? no aqui no es...
77483 Gallina imitando Formula 1
78491 Franco desde la tumba
78870 Gol del Madrid
77121 Es tu jefe no lo cojas
79033 Las drogas son malas
77353 Chaval coge el telefono
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77287 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan
77325 Nos hacemos unas pajillas
79261 Me quieren robar mi litro
77123 Que alguien me coja!
78187 Es la hora de un briconsejo
77263 Soy el puto movil
78789 Joputa menuda zorra
77437 Cogelo de una puta vez
PERSONAS
77222 Pedos y eruptos
79087 El Luisma tiene un orgasmo
77259 Esta sonando mi telefono
77763 Que pasa non?
77396 Mensaje del caudillo
77196 Tienes un mensaje nuevo
77474 Ya voy ya voy ya voy
78185 Mamón Te voy a dar una samanta palos
77491 Soy yo el movil
79032 Luisma tooooma
77482 El telefono del Padrino
78323 Amparo contesta coñol
77839 Ir para nada es tonteria..
78186 Torrente presentando Torrente 3
78321 Como me tocas los cojones
79324 Pozi tiene un orgasmo
77224 El bueno, el malo y el feo
77005 Bonido THX
77155 Darth Vader
77158 R2D2
77092 Grito de Tarzan
77800 20th Century Fox
77199 Pescao es mu rico
77194 Aqui llega torrente
77254 Si sueno pues me coges...
77169 Chewacca
77326 Risa contagiosa
77218 Gremlins
77152 Ring ring con voz
77803 Good morning Vietnam
77172 Phone home...
77267 Star trek
77157 Se me escucha o no?
77032 Pepsi años 50
77284 Godzila
77263 Criatura infernal
77091 El gordo y el flaco
77171 Houston we have a problem
PELICULAS
TAMAGOCHIS
ENVIA MASCOTA66 + ESPACIO + CODIGO AL 5477
Como una mascota real pero no tan sucios, con los TAMAGOCHI podrás jugar desde tu móvil. Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento...
CONEJO 1688
PERRO 1546
TIGRE 1689
PANDA 1545
NUEVOS
BUPUPPY 1911
FLIPPER 1915
GOBBLES 1916
Llámanos!!! Atención al cliente
Telf.: 902 01 30 16
PRECIO SMS 1,2 €/MEN +IVA PRECIO MAX 80X 1,09 €/MIN RED FIJA 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO SÓLO MAYORES 18 AÑOS. APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA. FROGGIE S.L.

BIFFOVISION Quejas y prestaciones

NÁUSEA

POR MR BIFFO

Siempre me ha costado terminar los libros. Y eso no significa que no me encante leer. Me compro más o menos un libro cada semana. Y ahí está el problema: suelo comprarme un libro nuevo antes de terminar el anterior. Tengo una enorme torre de libros escondida debajo de la cama —novelas, biografías, tebeos—, y todos tienen una página doblada cuando falta poco para terminarlos.

Por desgracia, he trasladado este problema a los juegos. El único juego para 360 que he terminado hasta ahora es *Call of Duty 2*. Y no es del todo cierto, porque terminé la versión para PC, pero no quise molestarme en vivir los horrores de la Segunda Guerra Mundial por segunda vez. O por enésima, si contamos el primer título y todos los demás juegos inspirados en la Segunda Guerra Mundial.

Estoy seguro de que esto es sobre todo un problema personal, pero en algunos casos tengo claro que es culpa del juego. O más bien es una combinación de las dos cosas. La estructura por edades del mercado de juegos tiende hacia arriba, ya que alguien que se ha criado jugando a *Hungry Horace* y *Pitfall* no es capaz de dejar los juegos cuando se acerca a la mediana edad. Todos hemos jugado a esos juegos y podemos demostrar lo buenos que somos.

Por ejemplo, pensemos en un juego como *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Espléndido, ¿no? Tiene todo el encanto de un juego de rol tradicional. Tanta profundidad, tanta variedad. Y sólo tres voces para un montón de personajes. Si te gustan los RPGs, éste es un lujo.

Excepto que no he pasado de la superficie del juego, y ya no tengo ganas de seguir jugando. He cerrado la puerta de *Oblivion* y la idea de volver a atravesarla una y otra vez me aburre. ¿Cuántos mundos cuasimedievales en homenaje a Tolkien esperan estos señores que yo explore? ¿Cuántas veces voy a visitar el mismo infierno? ¿En cuántas tabernas arcaicas tengo que entrar en busca de una misión? Por muy fantásticos que sean los gráficos y la escala, tengo la sensación de haber jugado con *Oblivion* cien veces.

Lo mismo me pasó con *Black*. Me encantó jugar la primera vez. Todo ese *pistoleo,* o como lo llamaran, me fascinó. Pero, después de un rato, simplemente lo apagué, en sentido literal y en sentido figurado. Lo había visto antes. Quiero decir que si realmente te gustan las patatas, si es lo único que has comido en tu vida, es probable que de pronto quieras algo distinto. O que las cocines de otra manera, al menos.

> Si realmente te gustan las patatas, si es lo único que has comido en tu vida, es probable que de pronto quieras algo distinto

Tanto en el caso de *Black* como en el de *Oblivion,* mis objeciones no tienen nada que ver con la dinámica de juego ni con el aspecto visual. Como ejemplos de sus respectivos géneros, tanto *Oblivion* como *Black* puntúan alto. Pero, en vez de llevarnos a sitios nuevos, nos enseñan mejores dibujos de los sitios que ya conocemos. Como comprarte la misma bolsa de patatas fritas, pero con un cartel que dice: ¡ÉSTAS SON MUCHO MEJORES!

Por eso *Half-Life 2* sigue siendo una referencia. Incluso pasados unos años, todavía no ha habido otro juego que ofrezca un mundo tan convincente y original (lo siento por los fans de *Shadow of the Colossus,* pero, aunque los monstruos son geniales, el entorno es mediocre). La verdad es que *Half-Life 2* le debe mucho al Gran Libro de los Post-Apocalípticos. Sí, este juego le debía mucho a George A. Romero, pero organizaba su mundo de forma diferente. Te presentaba un lugar que te apetecía explorar y al que siempre querrías volver. Algo nunca visto.

No hay nada sorprendente en los mundos de *Oblivion* o de *Black*. No hay giros en las historias. Vas avanzando lentamente, cumplimentando casillas. Y *Black,* más que casillas, tiene cajones de embalaje. Cajones de embalaje que además tenemos muy vistos.

Criticar la falta de originalidad de los juegos es muy poco original, pero la verdad es que antes yo siempre terminaba los juegos. Y esto ni siquiera tiene que ver con la originalidad, lo que ocurre es que cada vez soy más difícil de satisfacer. Ni siquiera me importa si la dinámica de juego sigue siendo poco original, con tal de que esté bien hecha. Y, tanto en *Oblivion* como en *Black,* la dinámica de juego está muy bien hecha. Si buscas un juego de rol clásico, o un *shooter* tradicional, no hay nada mejor que estos dos.

Igual que cuando vas al cine a ver una película de un género determinado. Esperas ciertas cosas del género, pero también quieres sentir que estás viendo algo nuevo, aunque la estructura y la mecánica subyacentes sean exactamente las mismas que en todas las otras películas de ese género. *Oblivion* no pretende ser nada nuevo, sólo hacerlo mejor y darle al género una imagen distinta, aunque sea lo mismo.

Quizá estoy empezando a aburrirme, y, probablemente, otros jugadores de mi generación también. Cada vez hay más jugadores de treintaitantos. Y ya hemos visto de todo, así que cada vez será más difícil llegar a satisfacernos. Los fabricantes de juegos no pueden limitarse a ofrecernos los mismos clichés y esperar que nos los sigamos tragando como si nada. Porque entonces van a provocar una oleada de vómitos entre los jugadores de treintaitantos.

Mr Biffo cofundó Digitiser, una sección de videojuegos en teletexto, y ahora escribe principalmente para televisión.



Ilustración: tstokes

PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

PSTWO BLACK BÁSICA – 149.00€ – SILVER 159.00€



PSTWO BLACK+TOURIST TROPHY – 179.00€



PSTWO BLACK +F1 06 – 179.00€



PSTWO BLACK +BUZZ! EL GRAN RETO +BUZZER – 179.00€



PSTWO BLACK+SINGSTAR ROCKS! +2 MICROS – 179.00€



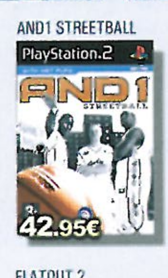
PSTWO BLACK +CARS – 174.00€



24 THE GAME – 29.95€



AND1 STREETBALL – 42.95€



BUZZ! EL GRAN RETO – 37.95€ (+BUZZER 56.95€)



CARS – 42.95€



COMMANDOS STRIKE F. – 46.95€



DRAGON QUEST 8 – 56.95€



DYNASTY 5 EMPIRES – 32.95€



EL CÓDIGO DA VINCI – 37.95€



EL PADRINO – 56.95€

F-1 2006 – 56.95€



FIFA 06 – 19.95€



FLATOUT 2 – 46.95€



FORBIDDEN SIREN 2 – 46.95€



FULL SPECTRUM W. 2 – 42.95€



GRAN TURISMO 4 – 19.95€



GTA LIBERTY CITY S. – 29.95€



HITMAN BLOOD MONEY – 56.95€



KING KONG – 19.95€



LUCIFER'S CALL – 19.95€

MICROMACHINES V4 – 42.95€



OP. WINBACK 2 – 46.95€



PIRATAS DEL CARIBE 2 – 42.95€



P.EVOLUTION SOCCER 5 – 19.95€



SOUL CALIBUR 3 – 29.95€



SENSIBLE SOCCER – 37.95€



STREET FIGHTER ALPHA – 29.95€



SHADOW OF COLOSSUS – 56.95€



SHINOBIDO – 46.95€



SINGSTAR ROCKS! – 29.95€ (+MICROS 56.95€)

SOCOM 3 – 56.95€ (+HEADSET 66.95€)



SUPER DRAGON BALL Z – 46.95€



SUPER MONKEY BALL ADV. – 46.95€

SWORDS OF DESTINY – 29.95€



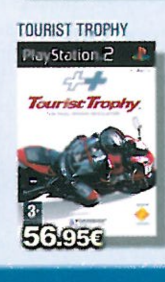
SILENT HILL COLLECT. – 42.95€



TOMB RAIDER LEGEND – 56.95€



TOURIST TROPHY – 56.95€



URBAN REIGN – 29.95€



VECINOS INVASORES – 42.95€



WRC EVOLVED – 29.95€

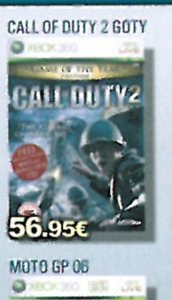
X-MEN 3 THE MOVIE – 56.95€

XBOX 360

BATTLEFIELD 2 MC – 66.95€



CALL OF DUTY 2 GOTY – 56.95€



CHROME HOUNDS – 66.95€



COPA FIFA 2006 – 61.95€



DYNASTY 5 EMPIRES – 46.95€

ELDER SCROLLS 4 OBLV. – 61.95€



FINAL FANTASY XI – 42.95€



FIGHT NIGHT ROUND 3 – 66.95€



GHOST RECON ADV. W – 66.95€

HITMAN BLOOD MONEY – 66.95€



LOTR BATTLE MIDDLE 2 – 66.95€



MOTO GP 06 – 66.95€

NBA 2K6 – 56.95€

OVER G FIGHTERS – 66.95€

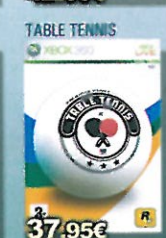
PREY – 61.95€



RUMBLE ROSES XX – 61.95€



TABLE TENNIS – 37.95€



TOMB RAIDER LEGEND – 66.95€

TOP SPIN 2 – 56.95€



X-MEN 3 THE MOVIE – 66.95€



Fórum



Número 3.



Tema: Asesinar se vuelve... aburrido

Yo quiero crear, no destruir. Con el poder disponible hoy y el potencial inherente a un medio interactivo, las posibilidades para crear parecen enormes y excitantes.
Crekose 200

Yo sólo apunto y aprieto un botón en el momento adecuado. No importa si riegas una planta o pegas un tiro. *Pokemon Snap* a mí me parecía un *shooter* sobre raíles pero sin la urgencia.
Freethinker

¿Que los asesinatos son aburridos? Recuerda el mando de la sierra eléctrica de RE4. ¡Imagínate un mando Wii como ese! ¡Wrrrr, Wrrrr! ¡¡¡Muere, zombie, muere!!!
Hunk

Sí, pero se trata de que 'asesinar se vuelve aburrido', no de que 'asesinar sea aburrido'. Hay mucho que decir sobre los juegos violentos y los juegos gráficos, pero si eso es todo, a veces puede ser aburrido.
Exit

"No somos menos entendedores del tema que los ingleses, no necesitamos cambios de textos para coger ciertas cosas, porque es una revista para entendidos"

No comprendo la crítica de Roberto García publicada en el número 2, no llego a comprender su crítica. Me parece fantástico que se eche mano de redactores españoles que traten temas que nos puedan ser más cercanos, pero no pago la revista basándome en el patriotismo. Compro Edge por su contenido, y si el contenido de la edición original es bueno, no veo motivo para que sea sustituido con el único pretexto de que no está redactado aquí.

Por ejemplo, la columna de Guest me parece ejemplar, y aún estoy por leer artículos de opinión hechos por redactores españoles que tengan tal profesionalidad. No digo que no pueda haberlos, no se trata de si los de UK son mejores o peores que los de España. Por eso espero que la elección de contenido se haga basandose en la calidad y no en la nacionalidad del artículo en cuestión.
David Martínez

EDGE es, junto a una conocida revista japonesa y otra norteamericana, la de más prestigio y en ella escriben los mejores profesionales. Por todo ello es bastante difícil encontrar expertos, pero en ello estamos, y seguro que pronto contaremos con profesionales.

He comprado ilusionado desde el número 1 la revista, y la verdad, me pasa lo que con ninguna otra revista española de videojuegos: que da gusto leerla y encima me cuesta acabarla (cosa que me alegra tambien). Pero, ante el hecho de admitir que es una traducción íntegra de la versión inglesa, ¿por que no es una traducción fiel al 100 por cien? No voy a entrar a detallar qué falla aquí y allá, puesto que lo sabréis de sobra, ya que sois vosotros los que tratais la revista (somos exigentes como pedís). Otro punto a destacar y que se ha visto claramente en el reportaje del E3 es el tema: "Qué ha visto EDGE y qué han visto los usuarios". Porque leerlo hace venir a la mente esa pregunta inmediatamente y voy a poner un ejemplo: el intento de disimular la actuación muy discreta y decepcionante, cosa que no ha gustado nada, como gran parte del artículo, a los usuarios de consolas a los que va dirigida esta revista. No somos menos entendedores del tema que los ingleses, no necesitamos cambios de textos para coger ciertas cosas, porque, como bien habéis anunciado, esto es una revista para entendidos del tema.
David Juncà Dominguez

Los textos originales no se cambian en ningún sentido, ni la nota de los productos analizados ni, en general, nada que se realice por un profesional, algo que además no nos permitirían. Otra cosa es adaptar los títulos de portada a los contenidos de que disponemos en cada número y a lo que añadimos o quitamos. En el número 3 teníamos un reportaje sobre el E3 que en realidad pertenece a los contenidos de este número, por lo que no siempre tenemos los mismos artículos que la versión original.

Estoy con el último número de su revista, en el que dan una visión distorsionada de lo que ha sido el E3 2006, citanto que PS3 ha sido la gran vencecedora en la feria de este año y poco menos que menospreciando el increible conjunto de medios que Nintendo y Microsoft han ofrecido.

Viendo que también en el anterior numero le dedicaron la portada a PS3, sólo puedo pensar que su revista esta orientada a los usuarios de Sony, y que los que formamos parte de Nintendo y Microsoft somos comidilla para ustedes. Dicho esto, solo me queda pedirles que intenten ser mas imparciales en futuros números, yo, por mi parte, no pienso seguir comprando su revista.

P.D: No les perdono que le hayan puesto un 6 a *Ninety Nine Nights*.
Julio César Martínez.

Estamos seguros de que en próximos números se comprobará nuestra imparcialidad, incluida la valoración de juegos como *Ninety Nine Nights* y que, por cierto, es la misma que en la versión original de la revista inglesa.

Acabo de comprar el número 3 de vuestra revista y me he encontrado, antes de abrirla, con una profunda y desagradable sorpresa. Desde hacía años pedíamos una revista independiente de la categoría que ostenta EDGE. Una publicación de prestigio internacional conocida no porque agradase a todos, sino porque era justa y, por ello, a veces sus comentarios y evaluaciones no caían bien en el sector. Una revista culta y enfocada a los que llevamos toda la vida jugando y queremos saber "algo más" y que nos cuenten lo que ocurre en bambalinas. Por eso, el flagrante cambio de "What developing on PS3 is really like?" de vuestra homónima inglesa por el de "El mejor juego del E3" me ha parecido un atentado a la dignidad de los lectores. Os aseguro que una publicación como EDGE está enfocada a un público que conoce en su grandísima mayoría lo que ha ocurrido en el E3. No voy a entrar en consideraciones de

qué compañía ha ganado o cuál causó decepción, lo que sí voy a decir es que, definitivamente, *Heavenly Sword* no fue, ni de lejos, el mejor juego de la feria; ni tan siquiera fue el mejor juego presentado para PS3. Ignorando títulos como *Super Mario Galaxy, Gears of War, Assasins Creed* o *Spore* (juegos realmente nominados por los jueces del E3) y, sin duda, alentados por la "adaptación de contenidos" (la eliminación de toda referencia a Nintendo en el otro titular de esa portada es otra cosa que no entiendo) habéis hecho un juicio con el que nadie está de acuerdo. Si hubierais dicho que es el juego de estado de desarrollo más avanzado que hemos visto de PS3... todavía. No le estáis haciendo mucho favor a una revista que está empezando para el gran público en España.

PD: ¿De verdad se tarda un mes en traducir esta revista? Lo dudo.
José Manuel Bringas.

Como ya he comentado, no cambiamos nada del interior de la revista, sólo adaptamos los textos de portada haciendo todo lo posible para tener el máximo de temas en el interior. *Heavenly* es un gran juego y muy interesante para el público de nuestro país que adquiere mucho este tipo de producto, además, varios de los colaboradores de la revista desplazados a LA así lo aseguraron. En todo caso, el cambio también es consecuencia de los diferentes contenidos del interior con respecto al mes correspondiente en la versión británica.


Julio César Martínez está en total desacuerdo con la puntuación de *Ninety Nine Nights*.

Hace unas semanas Rare puso a disposicion una descarga para *Perfect Dark Zero* que corregía algunos *bugs* y eliminaba ciertas trampas que se podían hacer, como caminar por el aire y llegar a sitios inaccesibles. Pero los tramposos se las saben todas y ahora han encontrado un *bug* por el cual los jugadores se apoyan en algunas columnas y mediante una combinacion de botones se consiguen introducir dentro de la columna y esconderse hasta que finaliza el tiempo, lo que desvirtúa el juego para la gente que jugamos limpio... he intentado mandar a Rare un mail y no he podido (deben de estar muy ocupados, espero que solucionando el *bug*).
Sir arthur gamestonline.com

Las puntuaciones de los juegos son un buen acicate para los más competitivos jugadores, que, además, siempre encuentran formas para saltarse las reglas básicas. En todo caso, seguro que los de Rare están en ello.

"Definitivamente, *Heavenly Sword* no fue, ni de lejos, el mejor juego de la feria; ni tan siquiera fue el mejor juego presentado para PS3"



Tema: ¿Cómo cambiarías la industria?
Más bien, ¿qué juego harías que hiciera que la gente diera un paso para atrás y mirara las cosas de forma diferente?
Djorn

Volvería a la semana de cinco días y a la jornada de ocho horas. Un producto estaría terminado cuando lo estuviera, en vez de exprimir a la gente para sacarlo sin terminar para la época navideña. De modo que para concluir, yo cuidaría a los desarrolladores y mandaría al infierno a los distribuidores.
Kinkster

Podríamos comprar una versión doméstica del Renderware que venga con una GPU y caja física para elevar la potencia de tu ordenador. ¿No se basa la industria europea de los juegosen codificadores de dormitorio que echaron los dientes editando juegos AAA cuando eran jovenzuelos?
Monkeytown

A pesar de la electricidad, una guitarra todavía es una guitarra, y un teclado aún es un teclado: si antes podías tocar uno, puedes hacerlo ahora. Pero que pudieras programar un ordenador hace diez años, eso no quiere decir que lo puedas hacer ahora: solo el salto a los polígonos es enorme, por no mencionar el *threading*, la física... La música y el cine están tienen un hardware estandarizado, pero el juego vive una feroz competencia, donde cada uno mira por sí mismo
RandomExcess

Algo que me encantaría ver en una futura consola de juegos es una moneda consistente. Ya se sabe qué monedas individuales tienen los juegos —rupias, gil, meseta, dólares, puntos, etc., etc.— pero bueno, me gustaría ver una consola de juegos que tuviera su propia economía. Sería un poco como el sistema Gamerscore de la 360, pero menos centrado en la competición y más en generar una sensación global de recompensa. Tu cuenta sería parte de tu perfil, y el dinero (o los puntos o lo que fuera) ganado en un juego podría después transferirse al siguiente juego al que fueras a jugar. Imagina que tienes un puñado de puntos *Burnout* sobrantes después de completar el juego: podrías utilizarlos para darte a ti mismo un empujoncito en *Oblivion* con un pequeño bonus de metálico, o abrir algunas trampas en un juego en el que estés teniendo problemas. Podríamos restringirlo para manejar únicamente el contenido del bonus desbloqueable, y cada juego debería ser en última instancia autosuficiente en términos del 'dinero' que puedes ganar, y lo que puedes comprarte. Comprendo que se trataría de un sistema repleto de obstáculos —los jugadores obsesionados arruinarían cualquier sentido de equilibrio (pero eso ya lo hacen con casi todo), mientras que Microsoft, Sony y compañía tendrían que emplear sus propias cuentas para





Tercer puesto en la Xbox Cup

Portugal ganó en la final del torneo EA´s 2006 FIFA World Cup de la Xbox 360, que se celebró el pasado julio en Berlín (Alemania). El segundo lugar fue para México, y España quedó en tercera posición. En la semifinal, Portugal se clasificó tras ganar a los españoles 3-2. El torneo contó con la presencia de Peter Moore, Vicepresidente Corporativo del Negocio Interactivo de Entretenimiento y División de Dispositivos de Microsoft, quien aparece en la fotografía que acompaña a estas líneas junto al equipo español. Los representantes españoles fueron José Mata, cordobés de 22 años; Eduardo Cáceres, madrileño de 38 años; y Víctor Sánchez, gaditano de 15 años.

manejar el sistema y vigilarlo para cada juego lanzado al mercado— pero, personalmente, me encantaría tenerlo, o al menos ver a alguien probarlo.
Robert Halliwell

Y si los pudieras gastar ese dinero en artículos de mercado, ¿necesitarías al final del proceso ver gravadas tus ganancias con impuestos?

El mundo entero parece estar decidido a instruirme en el hecho de que Sony está condenada. Muerta. Derrotada. Arruinada. Y ¿por qué? Porque su conferencia en E3 fue un poco divagatoria y el precio de lanzamiento de la PS3 es más alto de lo que esperamos pagar hoy en día. ¡Vaya! Quiero decir: ¿qué juez no dictaría sentencia sobre un caso así, recitando de una tirada una sentencia de muerte por esos crímenes? Es como si existiera una obligación autoimpuesta de decidir en cada solo paso de la gestación de una consola si dominará el universo o se estrellará cruelmente —sin término medio— a partir de cada dato nuevo, por insignificante que sea. ¿Qué tal algo de equilibrio? El precio es más de lo que creemos que es justo, pero la diferencia no es de 30 millones de euros. El hardware es revisionista a propósito, pero eso es sólo el impulso de Sony, y la máquina está todavía en desarrollo. Imagina todos los prototipos y fallos que Nintendo habría tenido con Wii si hubiera querido presumir un poco antes, sin concretar primero sus funciones y diseño definitivos. Hay un gran debate en torno a todo esto, por supuesto, pero yo no veo cómo un análisis desapasionado sobre la cuestión podría concluir con la idea del completo colapso y la retirada del mercado de consolas para ninguno de las tres grandes empresas. Ninguna discusión imparcial con la quiebra total y renuncia al mercado de la consola para cualquiera de los tres grandes.

Microsoft parece estar bastante bien situado, a pesar de los comentarios irónicos que acompañaron el recorrido previo al lanzamiento tanto de la Xbox como de la 360, y que, en el caso de la primera, se prolongaron por lo menos un año. Nintendo parece en muy buena forma, a pesar de que muchos analistas la han sacado del mercado en los últimos años. También Sony tiene buena marcha, si bien ya ha dejado de dar la impresión de tener poderes sobrehumanos. Yo no me fui de la E3 2006 con aroma a Sony, la verdad, pero ¡venga, hombre! incluso aunque los cambios en las características de la consola parezcan una gamberrada, la gente que hace los juegos —gente como tú y yo y todos los demás que adoran su trabajo— no son gamberros idiotas.

Y algunos juegos PS3 parecían un poco malos... sí, ¡como si nunca nos hubiéramos encontrado con eso en un período promocional! A mí me preocupa el doble lenguaje de Sony, su autopromoción y sus promesas milagrosas, por supuesto, pero eso no es la cuestión aquí. Todos hemos oído que Sony se felicitaba docenas de veces antes, incluso quizá se ha acostumbrado a ello, pero también sabemos que eso no significa nada. Y si importara, entonces mira el efecto que tuvo con la PS2, ¿eh?
Brian Galliers

Lo que esta E3 demostró una vez más, si cabe con más claridad que nunca, es que ya no hay una guerra de consolas que ganar: Las agendas de los fabricantes resultan sencillamente demasiado dispares para compararlas.



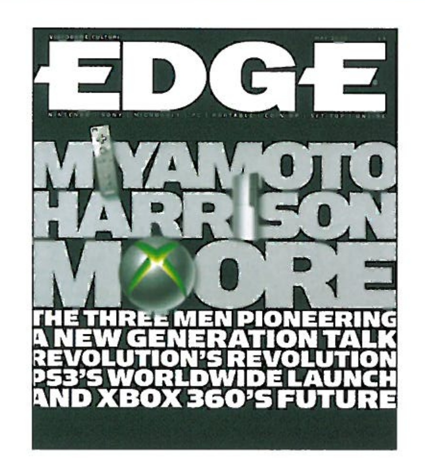
Tema: El mejor diseño de personajes

Pyramid Head en todo su camino hacia el banco.
Shinji.

¡¡AGRO!!
Djorn

Los lemmings de *Lemmings*, probablemente el mejor ratio de píxeles por personaje jamás visto.
AJ-D

Tuve una vez un señor de la limpieza en *Theme Park* que aportó 45 años de duro trabajo. Por alguna razón, nunca hizo huelga cuando no podía pagarle su salario con puntualidad. Él también era rápido y eficiente. Desafortunadamente, se quedó sin trabajo como resultado de una montaña rusa demasiado ambiciosa y sin terminar. Demonios, le echo de menos.
equinox_code.

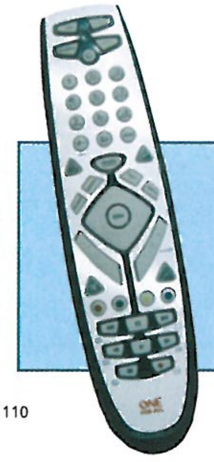


Portada inglesa que hubiera correspondido al número 2 de la edición en español.

Odio a la gente. Unos minutos en mi centro comercial local me recuerdan que la gente y yo no nos llevamos bien. Lo menciono porque creo que es una parte de aquello que me atrajo a los videojuegos. Los personajes en los videojuegos no decepcionan. Están ahí para un propósito específico y hacen lo que se supone que tienen que hacer. Son predecibles, y no tienen sentimientos. ¿Por qué insisten tanto entonces los poderes establecidos en empujarnos a todos juntos a la arena *online?* La respuesta parece ser tan recurrente que ya cansa: el dinero.

City of Heroes y *Star Wars Galaxies* son solamente dos juegos importantes de reciente salida al mercado que han excluido activamente a aquellos que no están *online.* Los fabricantes de videojuegos ya no estarán limitados por más tiempo a exprimirnos sólo en la caja registradora, sino que son libres de volver a hacerlo mes tras mes durante el tiempo que juegues con su juego. Creo que tras comprar un PC por alrededor de 1.500 euros, y después 50 más por un juego, ahí es donde deberían terminar mis gastos, pero parece

pasa ›



Relación de los 5 lectores premiados con un mando a distancia PC Media Remote del sorteo correspondiente al nº 2 de EDGE

Daniel Gutiérrez Paños Berga (Barcelona)
Gonzalo Novoa Sotelo (Madrid)
Manuel Jaén Gil, Jose Jerez (Cádiz)
Camilo Vázquez Artés, Carcaixent (Valencia)
Luis Santesteban Torres, San Sebastián (Guipúzcoa)

Fórum





FFXII puede ser una alternativa a un buen tranquilizante, y con seguro anti-somnolencia.

que no. Para jugar necesitas banda ancha por otros 30 euros al mes, y después tienes que pagar la tarifa mensual para continuar jugando. ¿Han perdido todos la cabeza? Las consolas están emulando ahora también este estilo de construcción de una comunidad *online*, pero yo no lo quiero. Es desconcertante que se haya prestado tanta atención a los elevados niveles de publicidad y product placement en los juegos, y que muchos crean que se abaratarán o de algún modo estropearán la experiencia del videojuego, mientras que en cambio no se dice nada sobre esta tendencia tan preocupante (en mi opinión).

Lo que una vez fue una aportación bastante interesante a la experiencia de juego ahora amenaza con apoderarse de ella, Y esto sólo irá a peor con todas las consolas de próxima generación. Quizá tenga que superar mi abrumador odio a la gente y conseguir una conexión de banda ancha, pero no de momento.
Jonathan Mack

¿Pero no es el valor de los nuevos servicios *online* el que trae ventajas adicionales, como las demos de juegos?

Hace poco me quedé medio dormido mientras jugaba con el *GTA III*. No es que estuviera aburrido ni nada, solamente muerto de cansancio, ya que eran las 4 de la madrugada y había estado arriba y abajo todo el día. Cuando me quedé dormido, pude escuchar que mi coche chocaba y sonaba el claxon, ya que me di la vuelta en mi siesta, pero no me desperté; un minuto o dos más tarde me desperté sobresaltado, no porque el vehículo explotara o cualquier otra cosa, sino por el fundido del tráfico y peatones cuando salía del hospital. Nada me adormece de forma tan efectiva como relajarme pasando el rato con juegos como el *GTA*. ¿A alguien más le sucede lo mismo?
Julie Lloyd

Final Fantasy XII es un candidato particularmente fuerte para convertirse en alternativa a un tranquilizante, sobre todo porque el sistema Gambito proporciona una perfecta red de seguridad en caso de que te quedes adormilado en medio del calabozo.

Estoy seguro de que no puedo ser el único que experimento un vivo sentimiento de terror al oír el anuncio de la película *World Of WarCraft*. Como jugadores, estamos con frecuencia expuestos al displicente desprecio de los no jugadores, que acusan a la industria de los videojuegos de ser responsable de cualquier cosa, desde la obesidad en la infancia hasta la crisis de los misiles en Cuba. Sin embargo, cuando aparece la oportunidad de llegar a otros soportes, en el caso de esta película, el público que no es un jugador-habitual suele quedar sometido a una serie de excursiones lamentables al excitante reino del desconsuelo. ¿Puede de verdad ofrecer la película sobre *Halo* algo que se acerque al atractivo del juego? Parece dudoso.

Pero respecto de *WOW*, lo más preocupante es que la película se tope con la vergüenza potencial de quedar atrapada entre *Alone in the Dark* y *Street Fighter* en la peor página web de película de IMDB. La película *WarCraft* tiene el potencial de corregir el defecto más obvio de *WOW*, su argumento. No importa cuántas veces profundice en Scholomance o Molten Core, la ilusión de por qué estoy haciéndolo queda ahogada por el simple hecho de que en realidad estoy allí para recoger cosas. En cambio, Blizzard ha trabajado duro para crear una vibrante historia de fondo para el juego, que en cierto modo parece haberse perdido con la traducción. No estoy seguro de qué está haciendo Gandling en Scholo, pero, tras haberle matado una docena de veces, me doy cuenta de que Western Plague Lands sigue todavía hasta arriba de muertos vivientes. La incapacidad para afectar al mundo del juego de alguna manera significativa es naturalmente inevitable: si Gandling pudiera ser destruido de verdad ya lo habría conseguido alguno de esos especialistas profesionales de *WOW*, que pasan más tiempo en Azeroth que en el mundo real. Lo cual hace muy atractivo el concepto de una película que no está contaminada por esos paneles de chat repletos de yanquis que se llaman entre sí 'douches' y no paran de decir groserías en jerga.

Pese a lo atrayente que resulta, todo depende de si la película es buena en realidad. Y llamadme agorero si queréis, pero la probabilidad de que alguien haga una película decente inspirada en un juego es tan elevada como la de que China decida de pronto respetar los derechos humanos a cambio de producir una versión china de *Los Serrano*. Yo, como la mayoría de lectores de EDGE, espero ignorar los análisis potencialmente negativos, apretar los dientes a través del inestable CGI Tauren en los trailers y sentarme de madrugada entre adolescentes vestidos como Murlocks con réplicas de su armamento épico y sus banderas en duelo, con la esperanza de que alguien les satisfaga. Dicho esto, si la película comienza con un guerrero gnomo de hierro forjado que es un cruzado WTB, me voy a mi casa.
Ian Jackson



Ian Jackson sugiere que poco probable que salga una buena película versionando un juego.

Después de la decepción de *Silent Hill*, el simple peso de la estadística promete que una de esas películas salga buena. Puede que sea *WOW*.



Tema: La amenaza Haiku

Un trazo azul sobre la verde colina, ¿qué es?
Robotnik puede sentir el miedo

Una alegre sonrisita
El cielo ahora me sonríe
Ve a por ello, Harman
Kazuo

Leon se encoje de hombros
cadáveres que arrastran sus pies de nuevo
Capcom: ¡zombies fuera!
Pause

Arriba Abajo Arriba Abajo Abajo
Arriba Abajo Izquierda Derecha
Chu Chu Chu!
Izquierda Derecha Izquierda Derecha Chu!
gazimod

Yo vuelvo al trabajo
La princesa puede salvarse sola
¿Dónde están mis herramientas?
mgdot

Un chico normal
en un infierno de amor artesanal
eso es todo lo necesitas, Boll
exidor

Este es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge. C/Covarrubias, 1, 1ª planta. 28010 Madrid

Próximo número

Edge 5

Half-Life:2 Episode One, LocoRoco, Titan Quest, FlatOut 2 y mucho más